INDEX 355 364, ISSN 1426-2843

2,50 zł (25 000 zł)

AMIGA COMPUTER STUDIO

8
LISTOPAD GRUDZIEŃ
1996

OPISY

PROJECT INTERCALARIS
DER PRODUZENT
MEGA TYPHOON
THE RYDER CUP
SENSIBLE GOLF
JOAN OF ARC
VALHALLA 3
NEMAC IV

SPRZĘT

INFINITIV TOWER A1200
KARTA TURBO MTEC 630
CD32 TOMS INTERFACE

UŻYTKI

CAR COST
VIDEO CREATOR
AMIGOWE TERMINALE

CEDEKI

AMINET 14
OCTAMED 6
EMULATORS UNLIMITED
OH YES... MORE WORMS! VOL.1

WESOŁYCH ŚWIĄT!
ŻYCZY CZYTELNIKOM REDAKCJA *AMIGA CS*

GIFT

International Computer Service

ul. Mościckiego 1, 24-100 PUŁAWY

RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA !!!

-> Zamówienia telefoniczne.
-> Wysyłka w ciągu 24 godz.
-> Odbiór w ciągu 2-4 dni.

KONTO: GIFT
BDK S.A. o/Puławy
334235-50685-136

FAX (0-81) 87 59 47

tel. (0-81) 875957

KOMPUTERY

AMIGA 4000 Tower — 3199,-
obudowa Big Tower, stacja HD, płyta 5xZorro III + 2x Video, nie zawiera karty procesora - tel.

AMIGA 1200 Magic Pack — 1439,-
pakiet programów Magic Pack, kickstart v3.1, literatura PL, mysz

AMIGA 1200 Tower — 1630,- (v3.1 - 1730,-)
Amiga 1200 w obudowie Infinitiv, wersje z kickstartem v3.0 lub v3.1, W komplecie wew. zasilacz 200W, mysz, mouse pad, klawiatura 105k.



Montujemy zestawy (RAM, HD, CDROM, itp) na indywidualne życzenie. Gwarancja na całość 1 rok

MONITORY

PHILIPS CM8833-II — 589,-
color 14", dźwięk stereo,

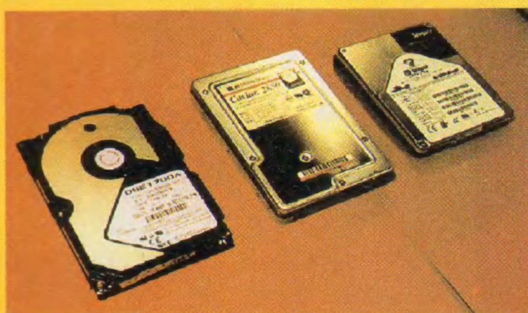
AMIGA M1438s — 1159,-
color 14", dźwięk stereo, wszystkie rozdzielczości.

AMIGA M1538s — 1429,-
color 15", dźwięk stereo, wszystekie rozdzielczości.

DAEWOO SVGA 15" — 1199,-
color 15", cyfrowe sterowanie, pamięć, tylko rozdzielczości pow. 30 kHz, idealny do kart graficznych. 2 lata gwarancji.

Do każdego monitora gratis przejście RGB-VGA i program MonEd

TWARDE DYSKI



2,5"

85 MB	189,-
170 MB	249,-
230 MB	280,-
340 MB	359,-

3,5"

850 MB	519,-
1.0 GB	612,-
1.3 GB	699,-
1.6 GB	799,-
1.7 GB	869,-
2.1 GB	969,-
2.5 GB	TEL,-

W KOMPLECIE GRATIS:

* 100% zgodności z Amigą...
* BEZPŁATNA instalacja programów: Workbench+MagicWB+MUI+Locale PL
* 100 MB najnowszego oprogramowania prosto z Internet'u.
* Instrukcja instalacji (PL).
* komplet przewodów połączeniowych do A600/1200.

Twarde dyski są sprzedawane w komplecie do Amigi 600 (dysk 2,5") lub 1200 (dysk 2.5" lub 3.5"). Aby podłączyć twardy dysk do Amigi 500 lub 500+ potrzebny jest kontroler (n.p. MegaRam HD). W A600 wymagany jest kickstart 2.05 w wersji min. v37.350. Przy zamówieniu prosimy podać typ komputera.

CD 32

PROMODULE	634,-
PROMODULE (FDD)	699,-
DRIVE 3,5" DD	89,-
KEYBOARD 101 KEYS	49,-

MYSZ



AMIGA 320 DPI - 35,-
MOUSE PAD - 5,-

NAPĘDY CDROM



GCD-4x	Mitsumi	TEL.
GCD-6x	Philips	TEL.
GCD-8x	Hitachi	469,-
GCD-8x	Teac	469,-
GCD-8x	Toshiba	499,-
GCD-10x	Wearnes	539,-
GCD-10x	Pioneer	539,-
GCD-12x	Pioneer	549,-

Napęd CD-ROM do Amigi 600/1200. Wersja zewnętrzna (w obudowie). Pełna zgodność z systemem Amigi. Wyjścia audio stereo: 2xchinch i minijack. W komplecie płyta CD, zestaw przewodów do podłączenia napędu oraz twardego dysku, oprogramowanie, instrukcja PL. Roczna gwarancja. Przy zamówieniu prosimy podać rozmiar twardego dysku (2,5" lub 3,5").

NAPĘD CDROM TANIEJ

Napęd CDROM Atapi do Amigi 600/1200 podłączany jako drugi twardy dysk. W cenie zawarte oprogramowanie (PD).

CDROM-4x	Mitsumi	TEL.
CDROM-6x	Philips	TEL.
CDROM-8x	Hitachi	389,-
CDROM-8x	Toshiba	426,-
CDROM-10x	Wearnes	469,-
CDROM-12x	Pioneer	469,-

Przewód 2xHDD 3,5" (również do tower)	23,-
Przewód zasilający (z gn. stacji dysków)	10,-

OD REDAKCJI

No i stało się – mamy jednonumerową obsuwę. Jest to spowodowane przede wszystkim lamerstwem drukarni oraz chęcią spędzenia przez redakcję Świąt w domach, a nie w pracy. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło – dzięki pominięciu jednego numeru następne będą się ukazywać w połowie każdego miesiąca, a nie pod koniec (patrz rubryka LISTY).

Bieżący numer jest nieco retro, co jest wynikiem chwilowej posuchy na rynku amigowych gier. Ale nie martwcie się – właśnie rozpoczął się świąteczny wysyp nowości i styczniowe ACS będzie nimi naładowane po brzegi.

A, byłbym zapomniał... Z okazji Świąt wszystkim Czytelnikom życzymy twardych dysków, czytników CD i kart turbo pod choinką oraz gierkowego nowego roku!

Rafał Belke

AMIGA COMPUTER STUDIO
http://www.cgs.com.pl/acs.html

WYDAWCA
Computer Graphics Studio s.c.

NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

NAKŁAD
30 000 egz.

ADRES REDAKCJI
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

REDAKCJA
Rafał Belke
rbelke@cgs.com.pl
(redaktor naczelny)

Tomasz Filipek
(z-ca red. nacz.)

Adam Barczyński
Kamil Barczyński
Artur Frankowski
Marcin Jaskólski
Marcin Marzęcki
Jacek Pietruszczak
Sebastian Streich
Romuald Wawrzyniak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Michalina Nowakowska

DTP
Adam Bartniczak

DRUK
DWH VEGA
W-wa, ul. Konstruktorska 3a

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

REKLAMACJE PRENUMERATY
wtorki, czwartki
w godz. 9-17
tel. (0-22) 15-42-20

KONTAKT Z REDAKCJĄ
poniedziałki, środy, piątki
w godz. 12-17
tel. (0-22) 15-42-20

BBS
codziennie w godz. 23-7
tel. (0-22) 681-74-98

Kang-Fu



Ta gra została właśnie wydana przez Digital Arts Software i jest obecnie chyba najciekawszą platformówką na Amigę. Jej bohaterem jest kangur Klont przemierzający 10 rozległych poziomów i wyszukujący zagubione w nich kangurzątka. Do obrony przed wrogo nastawionym otoczeniem ma do dyspozycji jajka, bomby, bumerangi, pistolet i rękawice bokserskie. Przedmioty te posłużą do unieszkodliwienia goryli, węży, kogutów, myszy, żołnierzy, czołgów, obcych, balonów, niedźwiedzi i całego mnóstwa innych „niespodzianek". *Kang-Fu* odbiega wyraźnie od standardów pod względem wykonania: format AGA CD-ROM/CD32 grafika „na pierwszym planie" w hires 256 kolorów, tła w HAM, ponad 80 MB danych, 40 minut muzyki z kompaktu, specjalna rozszerzona wersja dla maszyn z 4 MB RAM.

Digital Arts Software: HTTP://www.netlink.co.uk/users/digiarts/ (KB)

Tommy Gun

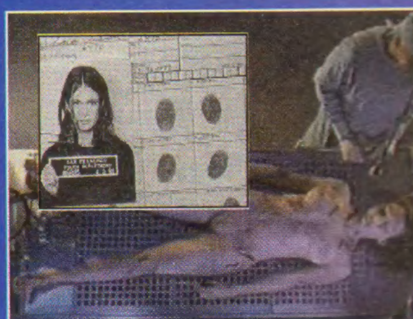
Autorzy gry *Tin Toy*, **Mutation Software**, zapowiedzieli na 9. grudnia wydanie nowego tytułu, wchodzącego w skład ich serii Value'n'Fun. *Tommy Gun* to strzelanina, której głównym bohaterem jest Pomidor Zabójca z wielkim pistoletem, starający się uratować przechwycone przez złe moce nasionka — infantylność fabuły wskazuje na to, że całość przygotowano raczej dla młodszych odbiorców. Do pokonania pomidor ma pięć rozległych poziomów, zamieszkałych przez wrogo do niego nastawione stwory. W zabawie mogą brać udział jednocześnie dwie osoby. W odróżnieniu od poprzedniej produkcji, ta gra zadziała na dowolnej Amidze z 1 MB.

Mutation Software: HTTP://www.pureamiga.co.uk/mutation/ (KB)



Paranormal Activity News

Powstała nowa grupa składająca się z polskich scenowców, która — wkurzona beznadziejnymi polskimi produktami — chce pokazać, że Polak potrafi. Zwie się ona **Paranormal Activity**, a jej pierwszą produkcją będzie detektywistyczna gra przygodowa *Pornograffiti*. Ze względu na brutalne sceny i silny podtekst erotyczny gra będzie dozwolona wyłącznie od lat 18! Wcielasz się w postać detektywa, któremu zlecono wyjaśnienie śmierci gwiazdy porno. Prace są w toku, preview gry ukaże się prawdopodobnie na początku przyszłego roku. Uwaga, nie będzie to produkcja komercyjna, tylko shareware! Wymagania gry to co najmniej nierozbudowana Amiga 1200. Grafika będzie mieszana – raytracingi i digitalizacje w rozdzielczości 640x256 w 256 kolorach do 640x512. Oprócz tych wszystkich wspaniałości autorzy obiecują ciekawą, ociekającą seksem fabułę i mnóstwo chorego humoru. Preview ruszy z dysków, pełna wersja najprawdopodobniej nie. (Horror)



Erupcji ciąg dalszy

• Na 1. grudnia firma **Vulcan Software** wyznaczyła datę premiery *Tiny Troops*, gry strategiczno-zręcznościowej, wykorzystującej nieco pomysły zawarte wcześniej w *Cannon Fodder*, *Settlers* czy *Lemmings*. Sterując małym oddziałem kosmitów, gracz wypełniać ma kolejne, zróżnicowane zadania bojowe. Dostępnych jest 65 scenariuszy bitew w czterech różnych światach. Grać można samemu lub z kolegą/koleżanką. Wymagania sprzętowe są minimalne – dowolna Amiga z 1 MB, chociaż warto mieć trochę więcej RAM-u, by obejrzeć lepszą grafikę i usłyszeć bogatsze dźwięki.

• Całkiem odmiennie ma się sprawa ze wspominanym przed miesiącem *Burnout*. Jest to gra wymagająca maszyny z kośćmi AGA, co najmniej 6 MB pamięci i twardym dyskiem. Za to w zamian otrzymuje się futurystyczne wyścigi w Hires Laced, 256 kolorów i 25 klatek/sekundę, z wielokanałowym dźwiękiem. Skorzystać można w czasie zabawy nawet z adaptera na cztery joye, co w połączeniu z możliwością dodawania nowych rodzajów pojazdów i tras, pozwoli być może na powstanie wreszcie godnego rywala dla *SuperSkidmarks*.

• Przygotowywana natomiast na styczeń gra *HellPigs* ma działać na każdej Amidze z 2 MB.

Vulcan Software: www.vulcan.co.uk (KB)

Evil's Doom

Autorzy, chorwacka grupa **Olympia Software**, przygotowywali tę grę przez ponad trzy lata. Pierwsze zapowiedzi jej wydania pojawiły się już przed rokiem, ale prace nad nią dopiero teraz zostały ukończone. Jest to RPG z grafiką w 256 kolorach Hires Laced, oferujące 20 różnych lokacji do zwiedzenia (miasta, wioski, pustynie, jeziora, zamki, góry i inne), z których każda posiada odrębną oprawę dźwiękową, 50 poziomów do przejścia w sześciu rozległych podziemiach, 30 rodzajów potworów, 200 możliwych do wykorzystania w czasie wyprawy przedmiotów. Mimo że *Evil's Doom* jest grą nietuzinkową, jej twórcy mieli olbrzymi kłopot ze znalezieniem wydawcy i postanowili wreszcie rozpowszechniać swój produkt samodzielnie. Zakupu można dokonać listownie, pisząc na poniższy adres, cena — 49 DM (zalecane jest płacenie gotówką). Minimalne wymagania tej gry to A1200 z twardym dyskiem.

Olympia Software, A. B. Magooca 32, 10000 Zagreb, CROATIA (KB)

Wendetta 2175

Opanowującego, od pewnego czasu, rynek amigowy przerostu liczby strzelanin nad innymi rodzajami gier, ciąg dalszy. Tym razem do pokonania będzie 7 etapów, z czego pięć 3D, zrealizowanych w co najmniej 128 kolorach, a miejscami w ponad 4000 barw (tunele generowane Copperem). Dwuwymiarowa część rozgrywki kojarzy się mocno z *Project X*, ale przewyższa go jakością: Hires, renderowane obiekty, płynna animacja, dobra oprawa dźwiękowa. Zabawę ułatwiają kody, dostępne po każdym z poziomów, oraz opcja gry dla dwóch osób. „Wendetta" ukaże się wyłącznie w formacie AGA CD-ROM (A1200, A4000 i CD32), co nie powinno dziwić, biorąc pod uwagę z jednej strony wysokie zaawansowanie techniczne, a z drugiej pokaźną objętość programu (ponad 30 MB). Na płycie znajdzie się spora liczba wprowadzających w fabułę animacji. Grę napisała grupa **Vortex Design**, a nabyć ją można bezpośrednio u niemieckiego wydawcy za 49 DM, tel. ++89-4-300-399. (KB)

AmiNews

VIScorp nadal nie uporał się z ostatecznym przejęciem **AmigaTech**, tłumacząc, że wszystko jest na dobrej drodze, ale musi potrwać dłużej niż to zakładano. Zapowiedziano tylko niedługie wprowadzenie na rynek, obiecywanych jeszcze w Tuluzie, kart turbo do A4000 oraz być może również dopalaczy do A1200. Szkoda słów na opisywanie nieoperatywności tej firmy (a może jej prawników?). Warto natomiast poświęcić sporo uwagi coraz śmielszym poczynaniom niemieckich firm amigowych.

22. października **Phase5** sprecyzowało nieco założenia konstrukcyjne projektowanego przez siebie komputera PowerPC, opatrzonego kryptonimem A\BOX (wyraźna aluzja do BeBoxa). Ma to być stacja robocza „do użytku prywatnego" (personal workstation), stanowiąca, zdaniem jej twórców, przełom na rynku komputerowym na miarę A1000 przed dwunastu laty. Przy czym porównanie z pierwszą Amigą jest jeszcze o tyle uzasadnione, że architektura A\BOX-a, podobnie do niej, opiera się na wykorzystaniu układów specjalizowanych, realizujących właściwie wszystkie niezbędne funkcje, bez udziału procesora.

W przypadku przyszłego komputera **Phase5** chodzi tak naprawdę o jeden, ale za to wysoce skomplikowany układ, CAIPIRINHA, zajmujący się zarządzaniem pamięcią, generowaniem i przetwarzaniem obrazu oraz dźwięku (w tym również spełnianiem roli blittera), obsługą urządzeń wejścia/wyjścia. Na jego cechy składają się m.in.: 128-bitowy kontroler UMA (Unified Memory Architecture — jednolita architektura pamięci), korzystający z pamięci SDRAM przy taktowaniu zegara 100 MHz i maksymalnym transferze 1,6 GB/s; 64-bitowa magistrala procesora, pracująca przy maksymalnej częstotliwości zegara 100 MHz; dwa 24-bitowe kanały video DMA, cztery 16-bitowe wyjścia dźwiękowe, 44,1 kHz; wejścia dla dwóch niezależnych źródeł obrazu, o jakości Y/UV 4:2:2; wejście audio 16 bitów, 44,1 kHz; zgodność ze standardem VESA; magistrale PCI i 16-bitowa DMA oraz zintegrowany kontroler IEEE 1394 do komunikacji ze światem.

CAIPIRINHA pozwala na zbudowanie systemu, w którym: procesor może być taktowany z częstotliwością do 500 MHz, mogą być umieszczone dwa procesory jednocześnie na płycie głównej; cała dostępna pamięć może być adresowana i używana przez dowolną aplikację, inaczej mówiąc — w każdym fragmencie pamięci mogą znajdować się dane dowolnego typu (trochę jak w amigowym Chipie); operuje się dwoma niezależnymi sygnałami obrazu: jednym, „komputerowym", o paśmie przenoszenia 220 MHz, rozdzielczości do 1600x1200 punktów w palecie 24-bitowej i odświeżaniu 75 Hz, oraz drugim, „genlockowym", 135 MHz, w rozdzielczościach zgodnych z PAL/NTSC i S-VHS; wyświetlanie okien systemowych realizowane jest sprzętowo, a ponadto nie muszą one wcale być prostokątami, jak dotychczas, lecz mogą przybierać dowolne kształty; korzysta się ze wsparcia FAME (Flexible Area Movement Engine — elastyczny układ przesuwania obszarów pamięci) — superblittera spełniającego rolę DSP video/audio (wspomaganie grafiki 3D, miksowanie i obróbka dźwięku w czasie rzeczywistym — liczba kanałów limitowana tylko ilością wolnej pamięci).

W pierwszych egzemplarzach A\BOX-a zastosowane będą procesory PPC 603e i 604e, gniazda dla pamięci typu DIMM (do 1 GB), szybki interfejs SCSI-II, dwa analogowe wejścia wizyjne Y/C, wejście dźwiękowe. System operacyjny oparty zostanie o AmigaDos i z nim zgodny, ale przystosowany do wykorzystania możliwości, jakie daje PowerPC wraz z kością CAIPIRINHA. Możliwe też będzie stosowanie prawie dowolnego RISC-owego OS-a. Cena podstawowego zestawu (PPC 150 MHz, 16 MB RAM, HDD 1 GB, CD-ROM) powinna wynieść około 3000 DM. Na szczęście przewidziana jest też produkcja tańszej wersji, o nieco skromniejszych możliwościach (m.in. 64-bitowa UMA, grafika 1280x1024 24 bity), w cenie w okolicach 1500 DM. A\BOX znajdzie się w sklepach najwcześniej w połowie przyszłego roku.

Natomiast trochę wcześniej będzie można przerobić obecne Amigi w sprzęt klasy PPC, bowiem 30. października **Phase5** podało dalsze szczegóły projektu PowerUp, zmierzającego coraz szybciej do pełnej realizacji.

W samym pomyśle na PPC-Turbo dla Amigi nic się nie zmieniło — na jednej płytce umieszczone będą dwa procesory: 68040 lub 68060 i PowerPC, a programy korzystające z RISC-a uruchamiane będą jako zwykłe zadania AmigaDos. Kompatybilność zapewnia stara Motorola, a większą szybkość PPC. Panowie z **Phase5** bardzo sobie chwalą to rozwiązanie (faktycznie jest nawet pomysłowe), zapominając jakby o rachunku ekonomicznym (o czym niżej).

Najpierw pojawią się karty dla A3000/4000, których spodziewać się można pod koniec I kwartału '97. Wersja dla A1200 (w obudowie tower) prawdopodobnie również zostanie wyprodukowana, ale nastąpi to później (mimo to i tak przecież można dokupić kartę ze slotami Zorro III). Przewidywane ceny kształtują się następująco: za pełną kartę z dwoma procesorami od 1275 DM (040 25 MHz + 604e 150 MHz) do 2500 DM (060 50 MHz + 604e 200 MHz), za kartę bez Motoroli, dla posiadaczy Amig z 040 lub 060, od 1200 DM (604e 150 MHz) do 1850 DM (604e 200 MHz), oraz upgrade'y z Blizzarda lub Cyberstorma od 1000 DM. Od razu widać, że za przyjemność korzystania z PPC trzeba bardzo słono płacić, a poza tym koszt A4000+PPC jest większy niż planowana cena A\BOX-a!

Mimo to PowerUp spotkał się z życzliwym przyjęciem najważniejszego grona, czyli producentów oprogramowania. Swoją chęć wsparcia wyrazili m.in. (w nawiasach nazwy programów dostosowywanych do PPC): **Cloanto** (*PPaint 7*), **Digita** (*Wordworth 6*), **GP Software** (*DOpus, GPFax*), **Irseesoft** (*TurboPrint, PictureManager*), **Maxon** (*Cinema4D*), **Nova Design** (*ImageFX, Alladin 4D*).

Najważniejsza jednak dla PowerUp w chwili obecnej wydaje się być działalność dwóch innych firm — **ProDAD** i **Haage und Partner**. Ta pierwsza ma już prawie gotowy własny, multiplatformowy (PPC i nie tylko) system operacyjny, oparty na AmigaDos, pOS, mogący z powodzeniem działać na kartach **Phase5** (a nawet na obecnych Amigach), a ta druga jest bliska ukończenia swego kompilatora C w wersjach zarówno dla PowerUp, jak i oddzielnej dla pOS, co pozwoli na szybki rozwój oprogramowania PPC dla Amigi.

Jak widać, wszystko (prócz transakcji **VIScorp-AmigaTech**) układa się jak najlepiej i oby było tak dalej (z wyłączeniem wspomnianego wyjątku).

VIScorp: www.vistv.com
phase 5: www.phase5.de
ProDAD: www.prodad.de
Haage und Partner: ourworld.compuserve.com/homepages/haage partner **(KB)**

NOWOŚCI

Co nowego?
Oto kolejna porcja zapowiedzi. Jak zwykle nie spodziewamy się dostać wszystkiego w odpowiednim czasie (zapowiedzi październikowe sprawdziły się w około 50% — część przesunęła się na listopad), niemniej jednak jest to niezły prognostyk...

Grudzień

Tommy's Gun	(Mutation Software)
Tiny Troops	(Vulcan)
Burnout	(Vulcan)
Access Denied Mission 2	(Solo Software)
Virtual Karting Deluxe	(Fabio Bizzetti)
Blitz Bombers	(Red When Excited)
Diamond Caves II	(Peter Elzner/Share)
Masterblaster II	(Alex Ivanof/Shareware)
Star Fighter	(Fabio Bizzetti/OTM)
Kang-Fu CD-ROM	(Greed)
Boulderdash 3D	(Silltunna)
Quiet Please Tennis	(Guildhall)
Gilbert Goodmate	(Prelusion)

Styczeń

Hellpigs	(Vulcan)
Wasted Dreams	(Vulcan)
The Hunting CD-ROM	(Direct Software)
Enforcer	(Vulcan)
Pole Position	(Ascon)
Breed 2000	(Vulcan)

Na zakończenie tej wyliczanki powiem jeszcze, że znamy już wstępne zapowiedzi na luty, ale z tymi poczekamy do następnego numeru. Poza tym największe nadzieje rokuje lista z dopiskiem TBA (To Be Announced), co w dowolnym tłumaczeniu znaczy „jeszcze nie wiemy, kiedy i czy w ogóle tę grę wydamy". Jest ona jednak o tyle ciekawa, że zawiera już ponad 50 tytułów, z których kilkanaście ukazało się w postaci preview, demo itp. Nic tylko czekać... (TF)

Updates
Pojawiła się agowa wersja *Leading Lap* wygląda niewiele lepiej niż wersja ECS. Właściciele Amig bez kości AGA mogą już pograć w *XP8*. Gra wygląda koszmarnie – zmniejszenie liczby kolorów nie wyszło na dobre renderowanym obiektom. Pojawiła się także wersja ECS *Fightin Spirit* – prawie nie widać różnicy. (RB)

Netscape czy Explorer?
Tocząc zażartą wojnę na rynku internetowym, Netscape i Microsoft, niezależnie od siebie, zapowiedziały, iż nie wykluczają możliwości wypuszczenia na Amigę swoich przeglądarek WWW (odpowiednio: *Navigatora* i *Explorera*. Jasne jest, że nikt szczególnie nie tęskni za wyrobami tak kiepskiej firmy, jak Microsoft, ale konsekwencje ukazania się jakiegoś jej poważniejszego programu dla Amigi mogą być bardzo interesujące. Może i inne pecetowe firmy, zapatrzone w poczynania Billa Gatesa i spółki, poszłyby w jej ślady, wydając amigowe wersje swoich programów, a to byłoby już całkiem korzystne. Tymczasem jednak trzeba przekonać i Netscape, i Microsoft o tym, że chętnie kupimy ich wyroby dla naszego komputera (choćby nawet tak wcale nie było). W tym celu należy wysyłać jak najwięcej listów na adresy:
yusufm@microsoft.com
i/lub
moreinfo@netscape.com.
Inaczej mówiąc: „Przeglądarek ci u nas dostatek, ale i te dwie przyjmiemy na znak zwycięstwa..." (KB)



Valhalla 3
The Fortress of Eve

No i proszę, doczekaliśmy się trzeciej części gry Valhalla, czyli przygodówki w której bohater przemawia do nas ludzkim głosem (po angielsku oczywiście).

W stosunku do poprzednich części, czyli *Lord Of Infinity* i *Before The War* (które praktycznie nie różniły się niczym oprócz fabuły) poczyniono ogromne postępy. Grafika wprawdzie nadal na ECS (niestety), ale jest o wiele ładniejsza i bardziej kolorowa. Naszego bohatera nie widzimy już z góry, ale trochę z boku i trochę z góry, jak ma to miejsce w *Speris Legacy* i *Dragonstone*. To rozwiązanie jest bardziej satysfakcjonujące pod względem graficznym. Słownictwo naszego bohatera i innych postaci również wydatnie się zwiększyło.

Tym razem nasz książę, a raczej już król Valhalli, ma kłopoty zupełnie odmiennego rodzaju niż zazwyczaj. Szalona wiedźma Evelyne Eve, porwała wszystkie dziewczyny na Valhalli, ponieważ bardzo chciała, by jej córka Esmeralda została królową. Będąc jedyną kandydatką na królową w Valhalli, musiałaby nią zostać, gdyż król nie miałby innego wyboru. Ponownie musimy mu pomóc w jego tarapatach i odnaleźć miłość jego życia.

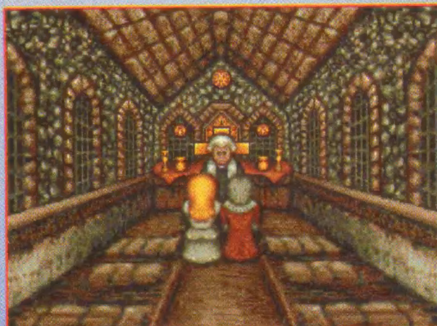
Jeśli chodzi o grywalność, to mam nieco mieszane uczucia. Przyznam, że nie zawsze zagadki w *Valhalli* odpowiadały mojemu (i tak już zdrowo wypaczonemu) gustowi, gdyż np. posolenie ślimaka, aby uzyskać klucz uważam za absurdalny pomysł.

Polecam tę grę miłośnikom poprzednich części *Valhalli* a także tym, którym *Lord of Infinity* i *Before the War* nie przypadły do gustu, ponieważ *Fortress of Eve* jest znacznie bardziej atrakcyjna graficznie i dźwiękowo.

Dla leniuszków rozwiązanie paru zagadek. Znajdź chleb (Loaf Bread) i połóż go przed ołtarzem (na Top Table). Weź morską wodę (Sea Water) i wlej do kubełka (Billy Can). Gdy woda wyparuje otrzymasz sól (Salt). Solą posyp ślimaka (Slimy Slug), a otrzymasz klucz (Key). Otwórz nim skrzynię obok astrologa, a znajdziesz okulary (Spectacles). Wrzuć je do grobu zezowatego rycerza (Reverend Squint). To tyle na dobry początek, dalej radźcie sobie sami. Acha, jeśli *Fortress of Eve*, jest równie długa jak *Before The War* (to jest chyba najdłuższa przygodówka z jaką się spotkałem) lub jeszcze dłuższa, to niech święty Dumas ma was w swej opiece...

Little Horror





TYTUŁ	VALHALLA 3
PRODUCENT	VULCAN SOFT'96
GATUNEK	PRZYGODÓWKA
DYSKI	6
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
ZALECANE	HD, 2MB CHIP

Joan of Arc

Podczas panowania Karola VI Szalonego doszło do wojny między dwoma państwami, których stosunki od wielu setek lat układały się różnie. Raz były to państwa sojusznicze innym razem zagorzali wrogowie. Właśnie podczas wojny stuletniej doszło do serii klęsk Francji w walce z Anglią. Piętno owych porażek zostało przełamane dopiero w roku 1429. Po czternastu latach nieszczęsnej batalii nic nie wskazywało na odmianę toku wydarzeń. Wstąpienie Karola VII w 1422 roku na tron nie przyniosło żadnej zmiany, zresztą został on z inicjatywy Henryka V (Anglia) z niego usunięty. Mimo wcześniejszych zabiegów wysoko postawionych urzędników państwowych, nie było widać żadnych skutków ofensywy ze strony Francji. Dopiero młoda, siedemnastoletnia wieśniaczka, opanowana mistyczną wiarą w posłannictwo uwolnienia Francji od Anglików, w owym 1429 roku, na czele niewielkiej armii wyzwoliła Orlean i następnie Reims. Umożliwiła powtórną koronację Karola VII na króla w Reims. Dzięki jej poczynaniom nastroje patriotyczne niesamowicie wzrosły i stały się punktem zwrotnym w wojnie stuletniej. Młoda dziewica, pojmana przez Anglików w 1430 roku, została oskarżona przez sąd inkwizycyjny o czary i spalona w 1431 roku na stosie.

Takie oto zdarzenie jest motywem głównym gry o tytule *Joan Of Arc*. Akcja gry rozpoczyna się w roku 1429, gdy jeszcze większość obszarów Francji jest opanowana przez Anglików. Od Twej zręcznej polityki i odpowiedniej strategii zależy, czy uda Ci się wyprzeć znienawidzonego wroga. Zadecyduje o tym wiele czynników, takich jak posiadanie odpowiednich informacji o armii przeciwnika czy też posiadania takiej samej armii przez Ciebie samego. W menu głównym masz do wyboru siedem opcji, takich jak: dyplomacja, szpiedzy, bitwa, strategia walki (tj. ofensywna, defensywna etc.) itp.

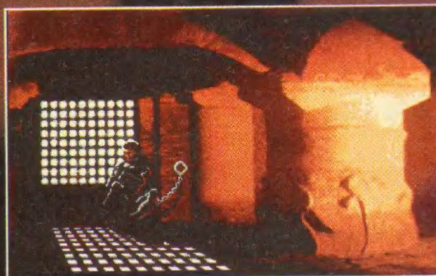
Nie ma sensu wysyłanie rozbitej w bojach armii, składającej się np. jedynie z piechoty czy też łuczników, przeciw nowo sformowanej, doborowej armii angielskiej. Oprócz możliwości walki w terenie jesteś także zmuszony w niektórych sytuacjach bronić swoich twierdz, co nie jest rzeczą prostą. Warte uwagi jest to, iż w grze można używać zarówno myszki, jak i joysticka. Oczywiście nie wszystkiego naraz, tylko w odpowiednich sytuacjach. Według mnie jest to rozwiązanie nieco komplikujące całość gry, bowiem jaki strateg z chęcią oderwie się od myszy??? Zapewne niejeden z Was czuje w tym względzie niesmak...

■ rAPTOR / sECTOR 5 ˆvOID



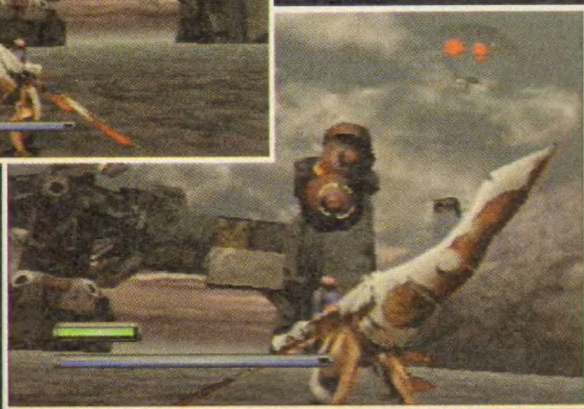






TYTUŁ	JOAN OF ARC
PRODUCENT	CHIP'96
GATUNEK	STRATEGIA
DYSKI	2
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS





Panzer Dragoon Zwei





Sega Rally







Virtua Cop





Virtua Fighter 2

tylko na





SEGA SATURN



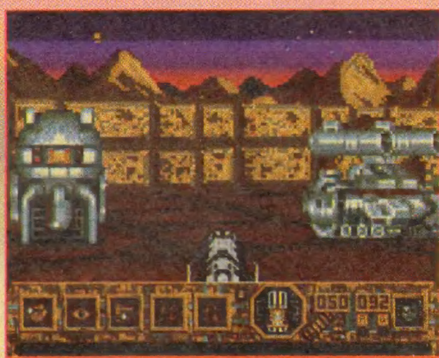
Na Zachodzie panuje zdrowa tendencja produkcji gier jak najlepiej zoptymalizowanych pod względem wymagań sprzętowych, bez zubażania ich w jakikolwiek sposób. Tam zrozumiano, że pisanie gier „pod" najsłabsze Amigi nie wyjdzie nikomu na dobre. Tak jest na Zachodzie - a u nas? U nas jak zwykle - kilkunastomiesięczne opóźnienie. Nasza rodzima produkcja nie tylko nie śrubuje wymagań sprzętowych, ale nawet nie wykorzystuje oferowanych przez Amigę możliwości. No bo co można powiedzieć o warunkach stawianych programistom przez wydawców i dystrybutorów. „Gra ma chodzić na Amidze 500 i koniecznie z dyskietek - instalacja na twardy dysk ewentualnie, choć niekoniecznie..." Płakać się chce...

Project Intercalaris

Przykładem gry, która idealnie wpasowała się w gusta wydawców, jest *Project Intercalaris*. Jest to kolejny polski klon *Dooma*. Mimo że wydany w końcu roku 1996, to nawet w części nie dorównuje najlepszej chyba polskiej grze tego typu — *Cytadela*. Zacznijmy jednak od początku.

O CO TU CHODZI?

Wcielamy się (jak zwykle zresztą) w postać bohatera, „ochotnika", którego zadaniem jest dotrzeć do zabarykadowanych mieszkańców, opanowanej przez istoty z bagien bazy i przygotować (tzn. oczyścić ze wszelkiego tałatajstwa) teren do desantu nadciągających posiłków. Naszym głównym zadaniem jest strzelać, strzelać i jeszcze raz strzelać. Walka toczy się na terenie wyżej wspomnianej bazy, przeciwko robotom, wysyłanym na nas przez Obcych. Charakteryzują się one nikłą inteligencją i jedyne co potrafią, to gonić za nami, aż do momentu, gdy zostaną zamienione w pył. *Project Intercalaris* ma dosyć innowacyjną opcję, która pozwala zamienić strzelaninę w przygodówkę. Cały ciężar gry zostaje wtedy przeniesiony z lufy broni na nasz mózg. Jest to chyba jedyny plus tej gry. Wymagania sprzętowe programu są, jak już wspominałem, śladowe. Wystarczy zwykła Amiga 500 z 1 MB RAM. W instrukcji zalecają nam co prawda, posiadanie co najmniej 1.5 MB i Amigi 1200 (a kto ma A1200 z 1.5 MB pamięci??!), ale nie widzę dla tego żadnego uzasadnienia. Sam engine bowiem jest wyjątkowo okropny i co najmniej dziwaczny. Możemy wybrać (w menu głównym) A500 lub A1200. Z instrukcji (jak i z moich własnych obserwacji) wynika, że tryb A500 jest najszybszy (!), lecz „nie działa prawidłowo na wszystkich maszynach z powodu różnic w konstrukcji komputerów". Ciekawe... Jeśli mam zatem A1200 i wybiorę tryb A1200, to gra będzie wolniej „chodzić" niż na pięćsetce? W praktyce wygląda to tak, że *Project Intercalaris* odpalona na A1200 030 50 MHz, na całym ekranie, przy pikselach 2x2 „biega" wolniej niż tak samo skonfigurowany *AB3D II* !! A jest przecież w wiele mniejszej liczbie kolorów... Za to możemy zmienić sobie wielkość okienka...



GRAFIKA I MUZYKA

Są równie „dopracowane" jak engine. Czyli nie nadają się praktycznie do niczego. *Cytadela* jest tutaj niedoścignionym wzorem. *Project Intercalaris* to blade kolory, słabe tekstury i kiepska grafika przeciwników (o rozpikselowaniu nie wspominając). Żenująco prezentują się również efekty muzyczne. Kilka sampelków na krzyż — jakieś wybuchy, pykania i piszczenie... Ręce opadają...

Jedyne co za tą grą przemawia, to dosyć przyjemna fabuła, która rozwija się po wybraniu gry „inteligentnej" — czyli jeśli zrezygnujemy z krwawej jatki, na rzecz małego treningu szarych komórek... Konkluzja, jaka nasunęła mi się po obejrzeniu tego programu, jest taka, że wystarczy już w Polsce oglądania się na A500 z 1 MB. Jeśli autorzy są w stanie napisać porządną grę, to powinni ją optymalizować jak najlepiej potrafią, ale nie można kazać im pisać *Wing Commandera V* lub *AB3D IV* dla Amigi 500 bez twardego dysku.

■ **Tomasz „Hires" Filipek**

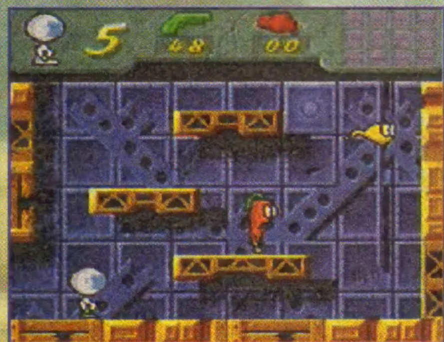
TYTUŁ	PROJECT INTERCALARIS
PRODUCENT	MIRAGE'96
DYSTRYBUTOR	MIRAGE tel. (0-22) 671-15-51
GATUNEK	JATKA 3D
DYSKI	3
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
ZALECANE	TURBO, FAST
CENA	39,00 zł

Discer

W ramach podnoszenia naszego współczynnika IQ, ja – Suicide oraz Jagd 52 postanowiliśmy pociupać trochę w gry zręcznościowe. Niestety, żadnemu z nas nie przyniosło to korzyści intelektualnych, a co więcej, śmiem twierdzić, że doprowadziło Jagda 52 do głębokiej depresji podczas, której człowiek(?) ten jest ekstremalnie niebezpieczny. Przebijając się przez sporą (tfu!) kupkę programów, wpadliśmy na Discera, przy którym Boss rzucił komendę: „Opis – ale bieguskiem, misiaczki". Nie było wyjścia, nie pomogły symulacje nagłej amnezji oraz rozluźnienia cewki – sporządziliśmy recenzję, jak przystało na „uczciwych" obywateli.

CO JEST GRANE?

Wcielamy się w postać tajnego agenta, który po uszkodzeniu swego statku zmuszony jest na lądowanie na nie znanej sobie planecie. Celem gry jest zebranie dwunastu dyskietek rozrzuconych po trzech kontynentach owej planety. Na każdym etapie musimy znaleźć cztery dyskietki, co umożliwi nam przejście do kolejnego poziomu. Oczywiście podczas przechadzania się poszczególnymi levelami naszą podstawową rozrywką jest eksterminacja tubylców, w czym pomaga nam podręczna plazmówka. W czasie gry należy również odszukać i odpowiednio użyć pęczków dynamitu, które kruszą niektóre ściany, będące jedynym możliwym wyjściem pozwalającym kontynuować grę.



GRAFIKA I DŹWIĘK

Grafika prezentuje średni europejski poziom. Dosyć zróżnicowane graficznie etapy, mają estetycznie i przyjemnie dobraną paletę. Animacja wszystkich postaci – zarówno naszego bohatera, jak i jego przeciwników jest wystarczająco płynna i raczej nie można się do niej przyczepić. Jedynym mankamentem jest naszym zdaniem, zbyt wolne poruszanie się wszelkich żyjątek (w szczególności dotyczy to naszego pupila). Muzyka jest przyjemna i nie przeszkadza zbytnio podczas grania (chyba, że ktoś jest szczególnie nerwowy). Ujmując sprawę w kilku słowach – w programie nie znaleźliśmy poważnych uchybień grafi-czno-muzycznych.

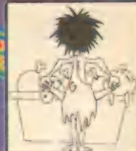
KRÓTKO MÓWIĄC

Discer jest niewątpliwie jednym z klasycznych przedstawicieli gier platformowych. Gra wykonana jest dość starannie i chociaż sporo brakuje jej do pierwszej ligi, warta jest wydania kilku brzęczących blaszaków. Ooo, kończę gdyż zbliża się Jagd 52, który jak wiecie znajduje się w stanie silnej de.. @*%-·???!!! ..nieee, tylko nie Amigą...(())!!!....

■ **SUICIDE & JAGD 52**

TYTUŁ	DISCER
PRODUCENT	L.K.AVALON
DYSTRYBUTOR	L.K.AVALON tel. (0-17) 62-74-71
GATUNEK	PLATFORMOWA
DYSKI	1
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
CENA	14,00 zł

Harry's Balloons



Gry logiczno-zręcznościowe na przełomie ostatnich miesięcy nie były tak licznie wydawane, jak kiedyś. Jedynie pojedyncze tytuły zmieniały tę sytuację. Takim właśnie tytułem jest gra Harrys Balloons.

Harrys Balloons jest grą dosyć ciekawą, i — według mnie — dzięki swemu oryginalnemu pomysłowi potrafi przykuć do komputera na kilka godzin. W grze bowiem wcielasz się w sympatycznego jeżyka, którego zadaniem jest kolorowanie balonów! Wbrew pozorom nie jest to zadanie proste, ponieważ balon utrzymuje się w powietrzu zaledwie kilka sekund, poza tym w dalszych planszach mamy do czynienia nie tylko z coraz większą liczbą balonów. W pierwszych planszach mogą one bez żadnych konsekwencji dotykać ziemi, jednakże w dalszych levelach, gdy zaistnieje taka sytuacja, tracimy jedno z żyć...

Sterowanie w grze jest proste i łatwo można się do niego przyzwyczaić. Przyciskiem fire kontrolujemy parametr, który określa wysokość, na jaką może odbić się balon. Oczywiście im fire krócej jest przytrzymany, tym krócej balon utrzyma się w powietrzu. Przechylając joystick do dołu powodujemy zwinięcie się jeża w kłębek i tym samym przebicie każdego balona, który wpadnie na kolce. Zazwyczaj taki manewr należy wykonać na samym końcu, gdy wszystkie balony uda nam się pokolorować oraz umieścić wewnątrz dużego balonu. Odbijanie balonów jest możliwe poprzez wychylenie joysticka do góry. I to praktycznie całe sterowanie.



Zasady, jak zapewne każdy z Was się domyśla, także są proste i ograniczają się do odpowiedniego kolorowania balonów i zmieszczenia się w czasie. Oczywiście im szybciej pokolorujemy balony, tym więcej dostaniemy pieniążków w nagrodę. Podczas gry z góry ekranu spadają różne dziwne rzeczy, typu zmazanie kolorów ze wszystkich balonów. Ogólnie bardzo rzadko te „bonusy" pomagają nam w przejściu gry...

Reasumując, gra *Harry's Baloons* na długo zapewni graczowi rozrywkę...

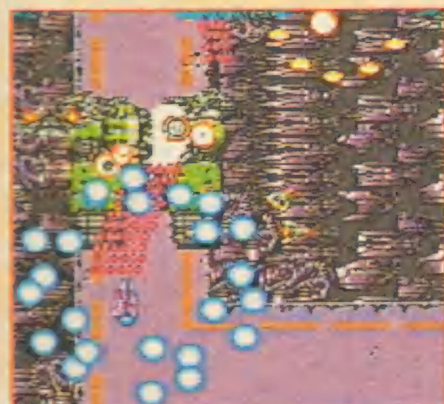
■ rAPTOR / sECTOR 5 ^vOID

TYTUŁ	HARRY'S BALLOONS
PRODUCENT	COLIDE DESIGN'96
GATUNEK	LOGICZNO-ZRĘCZN.
DYSKI	1
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS

Mega Typhoon

Pamiętacie gierkę o nazwie Swiv Storm?. Jest to klasyka strzelaninek wertykalnych (czyli takich, gdzie lecimy z dołu do góry). Miała ona fajną grafikę i była przede wszystkim bardzo miodna. Można było całymi godzinami siedzieć przed ekranem i zamieniać w pył całe stada (wcale nie pędzących kombinerek) obcych statków samolotów i działek. Czemu piszę o tej gierce? Ano dlatego, że niedawno ukazała się nowa produkcja nikomu nieznanej norweskiej grupy Nordlicht o nazwie Mega Typhoon. Jest to gra bardzo podobna i równie miodna co ten stary przebój, więc polecam ją każdemu, kto chce się oderwać od rzeczywistości i wysłać na tamten świat całe zastępy (nie harcerzy) wrogich statków.

W menu opcji możemy zobaczyć listę najlepszych, listę autorów oraz zapoznać się z klawiszami i niespodziankami występującymi w grze. Szkoda że nie można regulować poziomu trudności, ilości żyć ani grać na dwóch graczy jednocześnie. Można za to włączyć sobie Training Mode, co pozwoli pograć z nieśmiertelnością. Oczywiście w czasie walki nasz pojazd byłby prawie bezbronny, gdyby nie różne dopały w postaci bomb, lepszych strzałów, laserów, rakiet (samonaprowadzających i zwykłych), które wylatują czasem z wraków zniszczonych przez nas wrogów w postaci literek (czasem może się zdarzyć, że otrzymamy dodatkowe życie). Standardowo musimy przelecieć przez cały poziom, aby spotkać się na końcu z superbossem, który pluje wszystkimi paskudztwami (laserowo-plazmowo-rakietowymi) i rozwalić go w drobny mak.





Grafika, jak na produkcję z tego roku jest trochę uboga. Mało kolorów, niewiele animacji, słabe wybuchy. Te niedostatki wynagradza nam jednak mrowie ruchomych elementów. Autorzy twierdzą, że w „gorących momentach" na ekranie może się znaleźć nawet sto obiektów! O wiele lepiej przedstawia się sprawa muzyki i efektów dźwiękowych. Muzyka fajna, wpadająca w ucho, efekty realistyczne, dobrze dopasowane do jatki, jaką obserwujemy na ekranie. Słowem, oprawa, choć nie jest doskonała, nie odstrasza.

Jest jednak coś, co powoduję, że gra się przyjemnie. Jest nią grywalność, miodność, atrakcyjność, wciągalność i jeszcze inne podobne określenia, jakich możemy użyć w stosunku do tego produktu. Naprawdę grze można poświęcić kilka godzin, nie uważając ich za stracone.

Gra zajmuje jedną dyskietkę i chodzi na wszystkich Amigach z 1 MB RAM, na tych z lepszymi procesorami trzeba wyłączyć cache procesora i ewentualnie przełączyć kości graficzne na emulacje starych układów (to w maszynach z kośćmi AGA). Podsumowując, jest to przyjemna produkcja do grania w wolnych chwilach, nie wymagająca prawie żadnego zaangażowania umysłowego (no, może trochę przesadziłem).

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

TYTUŁ	MEGA TYPHOON
PRODUCENT	NORDLICHT'96
GATUNEK	STRZELANINA
DYSKI	1
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS



SHAREWARE

Deluxe Galaga

Chyba większość z Was grała w gierkę pod tytułem Galagą. Ostatnimi czasy wielu Amigowców dało się wręcz ogarnąć galagomanii. Nikt dokładnie nie wie, dlaczego Galaga jest tak wciągająca. Moim zdaniem, podstawowymi atutami Galagi jest prostota, łatwość gry, urozmaicone bonusy, a także możliwość porównania kilku tablic z rekordami i stworzenie jednej, zawierającej same najlepsze rezultaty.

Tym z Was, którzy nie zetknęli się z tym shareware'owym programem, przybliżę nieco ideę tej gry.

Gracz steruje statkiem, który lecąc pionowo (z dołu go góry) musi zniszczyć wszystkie wrogie stworzenia i obiekty. Cała rozgrywka podzielona jest na etapy: jeden etap składa się z trzech plansz. W każdym etapie należy zniszczyć inny rodzaj Obcych (trochę inaczej jest na normalnym i wysokim poziomie trudności, gdzie niektóre stworki występują 'gościnnie' w innych etapach). W trzeciej planszy każdego etapu na gracza czekają wyjątkowo duże kreatury, które oprócz tego, że są spore i wytrzymałe, to na dodatek celują w statek, którym gracz steruje (a nie strzelają na oślep, tak jak zwykłe kreaturki). Po każdym etapie jest plansza 'specjalna', tzn. Bonus Wave (Obcy, którzy wlatują na ekran i nie strzelają) lub Kamikadze (Obcy lecą piątkami w dół ekranu, prażąc przy tym niemiłosiernie). Po każdych 25 planszach jest Big Trouble. Jest to jeszcze większy koleś, który strzela seriami promieniście rozchodzących się pocisków. W zależności od tego, po której planszy występuje dany Big Trouble, zmienia się sposób poruszania się Obcego po ekranie (najgłupszy jest oczywiście ten po 25. planszy). Oprócz tego, w trakcie przenoszenia się z jednego etapu do następnego (WARP), może nastąpić zakłócenie naszej gwiezdnej podróży przez stadko kosmicznych włóczęgów (Warp malfunction). W grze występuje też wiele obiektów specjalnych (UFO, statek z pieniążkami, statek, który wysysa z nas szmal oraz inne, które trudno pokrótce opisać).

Pomiędzy etapami gracz, o ile ma pieniążki, może wstąpić do kosmicznego sklepu, aby kupić broń lub inne pomocne gadżety. Gra obfituje w różnego rodzaju premie (Meteor Storm, Memory



Station, układanie napisu, zbieranie rang itp.). Wybór broni jest duży, sporo jest przedmiotów pomocniczych (tarcze, osłony, alien scope).

Można grać na jednym z trzech poziomów trudności, dla każdego z tych poziomów jest oddzielna lista rekordów. Dodatkowo jest lista najlepszych wyników uzyskanych w Meteor Storm. Jak już wcześniej napisałem, można łączyć kilka list rekordów w jedną. Można także wydrukować swoje rekordy.

Grafika nie rzuca na kolana, choć w wersji na komputery z kośćmi AGA, wszystkie obiekty są bardziej kolorowe, a wybuchy bardziej efektowne. Dźwięki — w normie, można wybrać sobie zestaw dźwięków w zależności od posiadanej pamięci. Można także słuchać modułu (także swojego, jest wiele możliwości podczepiania modułów pod *Galagę*) lub też słuchać modułu i dźwięków specjalnych (wybieramy, na którym kanale gra muzyczka, a na którym słychać dźwięki).

Z gry można bezboleśnie wyjść do Workbencha, nowsze wersje mają opcję zamrożenia gry (można wyjść z gry, uruchomić inny program i w dowolnym momencie kontynuować grę w *Galagę*).

Mimo (a może właśnie ze względu) swych prostych zasad i wielu niespodzianek, *Galaga* zdobyła rzesze zwolenników w całym Amigowym świecie (w Fido organizowane są nawet korespondencyjne zawody). *Galaga* może być przyjemnym przerywnikiem w komputerowej (i nie tylko) pracy.

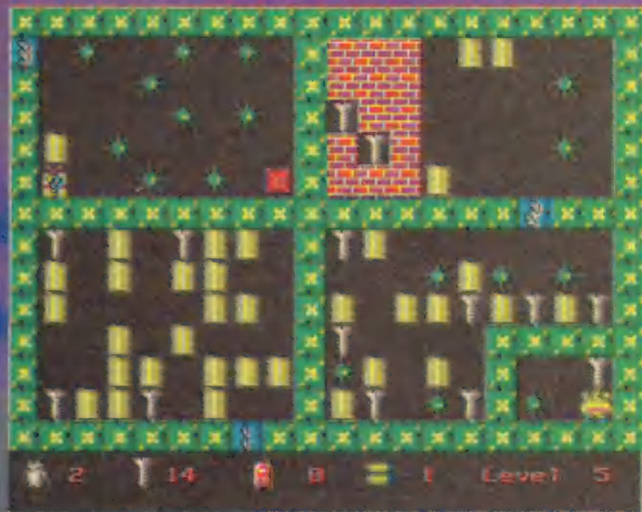
Deluxe Galaga jest grą shareware, opłata rejestracyjna wynosi 15 DM lub 10 USD. I co najważniejsze, grę można odpalić na każdej Amidze.

■ Artur 'R2D2' Frankowski

AmiRobbo

Jeśli, ktoś z naszych Czytelników miał kiedyś ośmiobitowca o nazwie Atari, jest teraz pewnie mocno zaniepokojony nazwą opisywanej gierki. Tak, tak — koszmar powrócił !!! Jeśli jeszcze się nie domyślacie, podpowiadamy – AmiRobbo to wersja atarowskiego Robbo dla Amigi.

No, cóż... Jeśli mamy być szczerzy, wersja ta nie różni się definitywnie od oryginału. Fabuła jest oczywiście ta sama — naszym zadaniem jest pozbieranie wszystkich znajdujących się na ekranie śrubek, dzięki czemu uaktywni się przejście do następnego levelu. Pierwsze poziomy są banalne, w kolejnych jest już trochę trudniej i fakt – trzeba się nieźle nagłówkować, żeby ukończyć dalsze etapy. W końcu *AmiRobbo* pretenduje do miana „gry logicznej". Założenie to co prawda jest spełnione, niestety samo wykonanie gry jest więcej niż toporne. Grafika jest bardzo słaba, muzyczka, jak w każdym produkcie tego typu, ale jej jakość pozostawia wiele do życzenia. Można to wytłumaczyć niskimi wymaganiami gierki (0.5 MB RAM) — ale panowie koderzy, nie posuwajmy się do ekstremów. Jest rok 1996 i standardem stała się A1200 z 2 MB (choć powoli, dodaje się jeszcze 4 MB FAST-u), a nie A500 z 0.5 MB! Po diabła okrajać grafikę, jeśli na pierwszej z





wymienionych konfiguracji można np. nieźle poszaleć z jakimś czaderskim renderingiem. Z pliku „przeczytaj ...to!" dowiedzieliśmy się, że autorzy *AmiRobbo* szykują jego drugą wersję. Miejmy nadzieję, że wezmą sobie do serca nasze sugestie. Tymczasem, podsumowując: prosta fabuła, prosta grafika, proste wykonanie, status public domain. Trudno jest zachęcać do rozglądania się za tym produktem, ale jeśli ktoś akurat nie ma w domu naprawdę NIC do roboty, może sobie pociupać w *AmiRobbo*.

■ SUICIDE&JAGD52



Chaneques

Właściwie jeszcze do dnia dzisiejszego ciągnie się w świecie komputerowym swąd gierki o wdzięcznym tytule — *Lemmings*. Gra ta reaktywowana jest obecnie w różnych formach – od (nie licząc różnych wersji samych *Lemmingów*) mocno okrojonych, shareware'owych produkcji, jak opisywana poniżej, po dobrze wykonane transumutacje graficze oryginału „gryzoni" — np. *Worms*. Zjawisko to jest fenomenalne i być może warto by zastanowić się, co powoduje u gracza pociąg do tego typu produkcji: animalizm czy nadmiernie rozwinięty instynkt opiekuńczości (choć w przypadku *Worms* to ostatnie raczej chyba odpada...). Jako że obie cechy równocześnie ma tylko team suicidojagdowy, testowanie gierki przypadło właśnie nam. Przejdźmy może jednak do meritum problemu. Na czym polega granie w *Chaneques*? Otóż, naszym zadaniem jest zebranie wszystkich znajdujących się na planszy przedmiotów i dostarczenie ich w określone miejsce. Do dyspozycji mamy trzy małe paskudztwa (powiedzmy, że są to krasnoludki...): Chanoka — który potrafi „przekopywać" się przez ściany za pomocą swojej niewiarygodnie wielkiej giwery(?), chodzić oraz pchać przeróżne przedmioty; Chencho — chodzącego, przepychającego przedmioty i wspinającego się oraz Chepo — potrafiącego chodzić, wspinać się po pionowych ścianach oraz zamieniać się w most (cool!). Dodatkowym ograniczeniem jest upływ czasu. Plansze generalnie różnią się od siebie pod względem stopnia trudności, mniejszą ilością czasu, bardziej „zakręconym" rozmieszczeniem przedmiotów oraz ukształtowaniem terenu (dla wszystkich „nie wygimnastykowanych", kilka kodów do pierwszych etapów: 3.mapupo, 4.struja, 5.pereje, 6.liptic, 7.basdru, 8.gluarc).



Pozornie wydaje się to bardzo łatwe, jednak jest to tylko pierwsze wrażenie — każdy kolejny etap *Chaneques* to naprawdę kawałek potężnego główkowania, połączonego z dużą umiejętnością obracania mychą. Jako że *Chaneques* jest gierką freeware, nie należało się chyba spodziewać, że będzie wykonany idealnie pod względem graficzno-muzycznym. Grafika jest miernawa, a czasami przypomina wręcz tę z PC na VGA. Postaci są co prawda nieźle animowane, ale za to bardzo malutkie. Tła mają dużo nie zagospodarowanych przestrzeni — ogólnie z tej strony gra prezentuje się dość kiepsko. Równie nieciekawie jest z muzyczką, która (tu jeszcze raz odwołamy się do wzorców negatywnych) czasami przypomina dźwięki wydawane przez PC-ta z 8-kanałowym Soundblasterem. Podsumowując – *Chaneques* jest wart spędzenia kilku godzin przed monitorem, zważywszy na jego status freeware (DARMOCHA!!!).

■ SUICIDE&JAGD52



Conquest

Conquest to jedna z niewielu gierek niekomercyjnych, o zacięciu strategicznym. Trzeba powiedzieć sobie jednak szczerze, że gierka ta nie jest tak dobra jak np. *Colonial Conquest II*. Widać, że autorzy *Conquest* są zafascynowani stareńką *Megalomanią*. W obu grach podobna jest idea — jesteśmy przywódcą jednego z czterech plemion (wybieranych na początku rozgrywki), a naszym zadaniem jest (co pewnie Was nie zaskoczy) eksterminacja wroga w celu zdobycia większej (a właściwie globalnej) przestrzeni życiowej. O ile w *Megalomanii* trzeba było dodatkowo uwzględnić inne aspekty, poza militarnym (równowaga cywil-żołnierz, surowce, rozwój cywilizacji i wiele innych), to *Conquest* opiera się właściwie tylko na nim. Po prostu na danej planszy znajduje się tylko nasza osada i parę osad wroga (jest to oczywiście zależne od etapu — im dalej tym więcej). Na początku najlepiej jest zajmować małe wioski w celu zapanowania nad ludnością cywilną, którą można później wcielić do armii. Gdy podbijamy tereny wroga (szczególnie te z większymi osadami), nie należy stosować żadnych taktyk obejścia kilkoma mniejszymi armiami z paru stron. Najlepsza jest metoda vietnamesi-chinese: koncentracja w jednym miejscu ogromnej liczby mięska armatniego zakończona nagłym atakiem na teren wroga (prawdopodobieństwo zwycięstwa przy armii liczącej 90 ludzi wynosi mniej więcej 95%). W sumie taktyka w *Conqueście* jest bardzo prosta: zebrać jak największe masy, uczynić z nich wojsko oraz zaatakować wroga i zdobyć jego osady. Jedynym ograniczeniem jest fundusz, który trzeba spożytkować bardzo rozsądnie (jeśli po ukończeniu etapu zostanie nam trochę gotówki, to będzie ona przeniesiona do następnego levelu — bardzo ważne, szczególnie na dalszych poziomach!) oraz oczywiście liczba ludności. Nie można również wcielać wszystkich osadników do armii, gdyż nie będziemy mieli stałych dochodów do budżetu oraz możliwości „rozmnażania się" obywateli (to dziwne – wśród wieśniaków nie dostrzegliśmy „samiczków"; czyżby klonowanie?!?).





Podsumowując zawartość merytoryczną programu, to nie przedstawia się bardzo imponująco, ale jest na tyle dobra, że gra nie nudzi się zbyt szybko. Jeśli chodzi o aspekt audiowizualny: grafika jest niezła, ale mało kolorowa, zaś z muzyką jest trochę gorzej (niczym erotyk z okresu wojen punickich...). Ogólnie uwzględniając małe wymagania programu — 1 MB RAM, 1 dysk (jest instalator na HD), nienaganne wykonanie, status shareware oraz dość ciekawy (aczkolwiek wyeksploatowany) pomysł można śmiało stwierdzić, że *Conquest* jest kawałkiem dobrej strategii.

■ SUICIDE&JAGD52

WSZYSTKIE GRY Z DZIAŁU SHAREWARE SĄ DOSTĘPNE POD ADRESEM:
PROLine
P.O. Box 36
05-400 OTWOCK
TEL. (0-90) 20-86-14

CD32

The Ryder Cup

W roku 1926, w Wentworth w Anglii, odbył się mecz między dwoma drużynami golfistów ze Stanów Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii. Lepsi okazali się Brytyjczycy. Spotkanie to było pomysłem dwóch ludzi: Waltera Hagena — legendy amerykańskiego golfa, dwukrotnego zwycięzcy British Open i Samuela Rydera — bogatego angielskiego biznesmena, który swą fortunę zbił na sprzedawaniu paczuszek z nasionami kwiatów.

Pojedynek odbywał się według zasad ustalonych przez Zawodowy Związek Golfa (PGA), a zwycięska drużyna otrzymała trofeum ufundowane przez wyżej wspomnianego Samuela Rydera.

I to był początek Pucharu Rydera.

Z pomysłu tego drużynowego pojedynku skorzystali programiści firmy **Ocean** i stworzyli w pełni licencjonowany przez PGA symulator golfa — *The Ryder Cup*. Podczas rozgrywki, wcielasz się oczywiście w jednego (lub kilku) z graczy jednej drużyny, grę resztą partnerów i przeciwnikami pozostawiając komputerowi. Możliwe jest też granie w kilka osób i dzielenie się udziałem w meczu. *The Ryder Cup* jest bardzo realistyczną symulacją golfowego pojedynku. Nie mówię tu o prawdziwych nazwiskach zawodników, biorących udział w grze (takie rzeczy nikogo już dzisiaj nie dziwią), a o niesamowicie rozbudowanych — bardzo zbliżonych do prawdziwych - możliwościach doboru sprzętu, rodzaju uderzenia czy ustawienia zawodnika. Do pełnego realizmu przybliża nas możliwość korzystania z uderzeń łączonych. Wybieramy wtedy nie tylko rodzaj uderzenia, ale również położenie gracza względem piłki oraz miejsce, w które piłka ma zostać uderzona (coś na podobieństwo bilarda). Dzięki temu zyskujemy kontrolę nad lotem piłki nie tylko w płaszczyźnie wertykalnej (ruch góra-dół w zależności od siły uderzenia), ale również w horyzontalnej (podkręcanie piłki).

Od strony graficznej program prezentuje się bardzo efektownie. Część z widoków jest digitalizowana, inne zostały świetnie narysowane w pełnej palecie 256 kolorów. Uwagę zwraca bardzo duża dbałość o szczegóły i różnorodność krajobrazów. Walkę możemy toczyć na czterech różnych polach golfowych. Jedno z nich — The Belfry — jest prawdziwym miejscem, gdzie w 1993 roku toczyły się rozgrywki o puchar Rydera. Pozostałe trzy, to The Fields (typowe szkockie pole porośnięte trawą, częściowo pokryte pagórkami i lasem), The Island (wyspa pokryta w większej części piachem i pełna małych, skutecznie przeszkadzających strumyczków) i The Village (piękna rzeźba terenu, dużo lasu, strumyków i małych jeziorek). Całości dopełnia ładna i estetyczna animacja zawodników oraz lotu piłki.

Muzyka w *The Ryder Cup*, poza modułem tytułowym, w zasadzie nie istnieje. Nic też dziwnego — po co komu muzyka w symulacji golfa. Za to efekty dźwiękowe są dosyć urozmaicone i ich jakość stoi na wysokim poziomie.

Podsumowując, muszę powiedzieć, że gra wywarła na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Od strony merytorycznej opracowana została perfekcyjnie. Nic też nie można zarzucić stronie programistycznej, graficznej czy udźwiękowieniu. Jedyne zastrzeżenie budzi małe rozbudowanie gry w wersji dla CD32 - przydałoby się może kilka animacji i troszkę dźwięku odgrywanego z kompaktu. Nie można też zapisywać stanu gry, co było możliwe w wersji dyskietkowej (a szkoda!).

■ Tomasz 'Hires' Filipek

TYTUŁ	THE RYDER CUP
PRODUCENT	OCEAN'93
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-15
GATUNEK	GOLF
KRĄŻKI	1
CENA	50,00 zł

Nemac IV

Wersję dyskietkową tej doomopodobnej gry opisywaliśmy w numerze 2/96. Niedawno ukazała się wersja kompaktowa — dla wszystkich tych graczy, którzy poza samą grą cenią sobie jeszcze wrażenia wzrokowe i słuchowe, jakich dostarczyć mogą wielomegabajtowe animacje i muzyka czytane prosto z płyty kompaktowej.







Wersja na CD-ROM dosyć znacznie różni się od wersji dyskietkowej. Nie mam tu na myśli, oczywiście, samego programu, a wyłącznie całą „otoczkę" gry. Przede wszystkim autorzy postarali się o doskonałe fabularne wprowadzenie i przerywniki. Wszystkie renderowane animacje zajmują ponad 420 megabajtów i są, razem z muzyką, odgrywane bezpośrednio z płytki. Gra rozpoczyna się świetnym, kilkudziesięciosekundowym filmikiem, przedstawiającym historię *Nemaca*. Przy przejściu na wyższe poziomy również witają nas animacje, budujące klimat rozgrywki. Zauważyłem też, że w tej wersji gry nieco bardziej rozbudowano sample i poprawiono ich jakość. Reszta pozostała jednak bez jakichkolwiek zmian.

Najważniejszą informacją jest jednak sposób uruchamiania gry. Muszę tu zmartwić posiadaczy nie rozbudowanych CD32 — *Nemac IV* w wersji kompaktowej wymaga twardego dysku i klawiatury. Autorzy programu założyli sobie, że gra i jej instalacja będzie wyglądała tak samo, jak ta na dyskietkach, a kompakt będzie tylko nośnikiem dla animacji i dźwięku. Stworzyło to sytuację, w której, mimo posiadania czytnika CD, musimy *Nemaca* i tak zainstalować na twardym dysku i z niego uruchamiać. Dlaczego więc gra znajduje się w dziale CD32? Właśnie po to, by poinformować właścicieli tych konsol o powyższych ograniczeniach ZANIM kupią tę grę.





■ Tomasz 'Hires' Filipek

TYTUŁ	NEMAC IV
PRODUCENT	ZENTEK'96
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-15
GATUNEK	JATKA 3D
KRĄŻKI	1
CENA	119,00 zł

Impossible Mission 2025

Zły Elvin Atombender postanowił, że zawładnie Ziemią lub zlikwiduje ją raz na zawsze. Wprowadzając swój plan w życie, zbudował tajemną i pozostającą pod ścisłym nadzorem wieżę, wypełnioną niebezpiecznymi i niezwykle silnymi robotami. Teraz zamierza rozesłać swoje roboty po wszystkich zakątkach kuli ziemskiej. Jedynym ratunkiem jesteś Ty. Twoje zadanie: Dostać się do wieży i powstrzymać złego Atombendera.

Tak w skrócie wygląda wprowadzenie do znakomitego remake'u słynnej niegdyś na C64 gry *Impossible Mission*. Wydany przez **MicroProse** program zmienił nie tylko nazwę — dodano na końcu 2025 — ale również cały swój wygląd. Nic dziwnego, kiedyś gierka „biegała" w 16 kolorach w rozdzielczości 160x100 teraz jest tego troszkę więcej. Ty — jako jedyna na Ziemi osoba (jak zwykle) zdolna do tego odważnego czynu, musisz przedostać się do wieży i pokonując przedtem wiele niebezpieczeństw i pułapek, dotrzeć do Atombendera, który szykuje się do ucieczki z naszej planety (pozostawiając na niej mnóstwo niezbyt ciekawych rzeczy).

Gra jest typową zręcznościówką z elementami logicznymi — sterujesz małym gostkiem, który swobodnie biega po wszelkiego rodzaju podestach i platformach, przemieszczając się w tzw. międzyczasie windami. W wykonaniu misji przeszkadza Ci kilka rodzajów robotów, skonstruowanych tylko po to, by likwidować wszystkich włamujących się do twierdzy. Pozbyć się ich można zręcznym skokiem, celnym strzałem z pistoletu lub rzutem granatu. Meritum gry to szybkie i uważne przeszukiwanie wszystkiego, co stoi nam na drodze — komputerów, biurek, opon, samochodów osobowych, ciężarówek itd. Znajdziemy tam wiele potrzebnych przedmiotów, między którymi znajdują się kawałki elektronicznej płytki potrzebnej na każdym poziomie do uruchomienia windy przenoszącej nas z piętra na piętro. Bardzo ważną część każdego z poziomów stanowią terminale komputerowe, które umożliwiają poskładanie kawałków elektroniki do kupy i wygranie (w różnego rodzaju logiczno-zręcznościowych gierkach) podpowiedzi lub ciekawych przedmiotów — np. lupy, pozwalającej na szybsze przeszukiwanie, co w sytuacjach zagrożenia jest nie bez znaczenia.



Impossible Mission 2025 w wersji kompaktowej różni się znacznie od wcześniejszej wersji na dyskietkach (których było, notabene, tylko dwie). Całość zajmuje na CD-ROM-ie ponad 160 MB. W znacznej części składają się na to animacje, digitalizowana mowa i muzyka przez cały czas odgrywana bezpośrednio z płyty (nagrano tu dziewięć całkiem niezłych aranżacji). Co do animacji — jest ich kilkanaście — od pierwszej wprowadzającej, przez kilka rozpoczynających i kończących każdy poziom, aż po filmiki finałowe, dosyć spektakularnie przedstawiające nasze powodzenie lub też wprost przeciwnie - porażkę. Niestety, wersja kompaktowa (jak i dyskietkowa) nie ma opcji save.

Niezgorszą niespodzianką jest fakt, iż na kompakcie nagrano także starą, oryginalną i w żadnym stopniu nie zmodyfikowaną wersję gry, pochodzącą, jak już wcześniej wspomniałem, z C64. Zwłaszcza fanom emulowanych gierek powinno się to szczególnie spodobać.

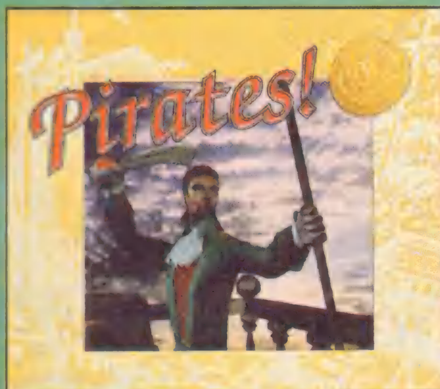
■ **Tomasz „Hires" Filipek**

TYTUŁ	IMPOSSIBLE MISSION 2025
PRODUCENT	MICROPROSE'94
DYSTRYBUTOR	EUREKA
	tel. (0-66) 36-61-15
GATUNEK	ZRĘCZN.- LOGICZNA
KRĄŻKI	1
CENA	35,00 zł

Pirates Gold

Pamiętacie jeszcze stary, świetny przebój firmy MicroProse, który po raz pierwszy pozwolił nam wcielić się w rolę nieustraszonego pirata. Tak, Pirates - to tę właśnie grę mam na myśli. Echa wywołane przez ten wyjątkowy program dawno już przebrzmiały, gdy ta sama firma wydała tzw. „remake" swojej produkcji i nazwała go Pirates Gold. Już sama nazwa wskazuje na to, że stara gra została nieźle poprawiona — i to najpewniej w warstwie graficznej i muzycznej. I tak jest rzeczywiście.

Na początek przypomnę może nieco samą warstwę fabularną, a to dla wszystkich tych, którzy nie mieli dotychczas okazji zapoznać się z tym programem. Zdarzyło Ci się żyć na przełomie XVI i XVII wieku i zostać przypadkowo (choć może nie całkiem) kapitanem pirackiego statku. Teraz jako zdeklarowany przeciwnik wszelkiej władzy (może poza swoim państwem) pływasz po Morzu Karaibskim, łupiąc statki, plądrując miasta, zaprowadzając ład i porządek w imieniu swojego władcy. Czeka na Ciebie wiele niebezpieczeństw, gdyż swą przygodę rozpoczynasz na małym statku, a czasem przyjdzie Ci walczyć z przeciwnikami o wiele większymi. Mała jest też Twoja załoga i niskie fundusze. Twoja jednak w tym głowa, by na piracką emeryturę odejść jak najpóźniej i z jak największą sakwą. Za swoje zasługi możesz zostać uhonorowany przez samego gubernatora. Często będzie to awans, kawałek ziemi na własność, ale czasami może zdarzyć się nawet ręka gubernatorowej córki. Twoje pirackie życie (oby jak najdłuższe) upływać będzie na morskiej walce, atakach na miasta, zdobywaniu złota i towarów. Niekiedy może się zdarzyć, że nieznany Ci szelma z oberży sprzeda Ci mapę wskazującą drogę do skarbu. Popłyniesz wtedy prosto do celu, robiąc sobie krótkie wakacje.



Gra w wersji kompaktowej zdecydowanie różni się od tej, rozprowadzanej niegdyś na dyskietkach. Przede wszystkim gra na CD-ROM-ie zajmuje ponad 70 MB, nie licząc muzyki, nagranej jako zwykła ścieżka muzyczna (można posłuchać zwykłym odtwarzaczem do płyt CD). Znacznie poprawiono grafikę i dodano wiele animacji (w tym renderowane — początkowa i końcowa) oraz digitalizowanych dźwięków. Na największą jednak uwagę zasługuje tu muzyka. W całości odgrywana z płyty jest czynnikiem w największym stopniu tworzącym swoisty klimat gry. Melodii jest ponad dwadzieścia, a wszystkie to bardziej lub mniej znane piosenki żeglarskie. Częściowo przystosowano je do wymogów dzisiejszych młodych odbiorców, wprowadzając do kilku całkiem niezłe brzmienia w stylu techno — to trzeba usłyszeć (zwłaszcza utwór 25 — przeróbkę znanego motywu piracko-żeglarskiego).

Pirates Gold to produkt więcej niż dobry. Wszystkie zmiany wyszły grze tylko na dobre - nie tylko ją odświeżyły, ale umożliwiły lepsze oddanie specyficznego klimatu. Polecam program wszystkim, którzy długie noce grali kiedyś w *Pirates* oraz tym, którzy dopiero z tego artykułu dowiedzieli się o istnieniu takiej gry.

■ **Tomasz 'Hires' Filipek**

TYTUŁ	PIRATES GOLD
PRODUCENT	MICROPROSE
DYSTRYBUTOR	EUREKA
	tel. (0-66) 36-61-15
GATUNEK	HANDLOWO-ZRĘCZN.
KRĄŻKI	1
CENA	88,00 zł

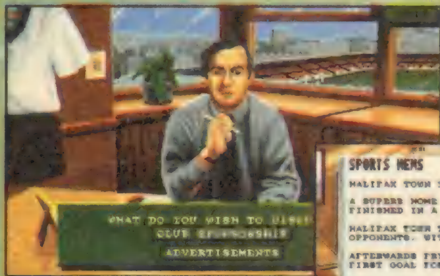




Ultimate Soccer Manager

Firma **Impressions** przyzwyczaiła już nas do próbowania swoich sił w wielu dziwnych kategoriach gier strategicznych — poczynając od planszowych gier wojennych, a na programach klasy *Detroit* kończąc. Nie zdziwiło więc chyba nikogo sięgnięcie po tak znany i można nawet powiedzieć oklepany temat, jak menedżer piłkarski. Jak dotąd niewiele gier tej firmy było w stanie przetrwać dłużej niż kilkanaście dni na moim twardym (chlubnym wyjątkiem jest *High Seas Trader*), więc i do tej gry podszedłem raczej z pewną nieśmiałością. I tym razem nie zawiodłem się — po kilku godzinach gry myślałem już tylko o jednym: „Nigdy więcej Impressions!!!" Po spotykanym na każdym kroku zachwalaniu tego programu nie spodziewałem się jakichś cudów, lecz przynajmniej rzetelnie wykonanej pracy ze strony twórców, ale widać rasa porządnych amigowych programistów już wymarła.

Zaczynając od początku: gra „zaskakuje" oryginalnością oferowanego wyboru drużyn — 5 lig angielskich (czyli Premiership, 3 kolejne dywizje i amatorska Vauxhall Conference). W pierwszej chwili bardzo korzystne wrażenie sprawia wystrój wewnątrz samej gry (animacje, coś teges), ale z czasem zaczyna to co najmniej nużyć, jeżeli nie przeszkadzać.



Bardzo dobrym pomysłem (który moim zdaniem w praktyce się nie sprawdził) było wprowadzenie rozbudowy stadionu na bazie grafiki izometrycznej, znanej z takich gier, jak chociażby *Sim City 2000*. Na tym niestety nie skończą się moje narzekania i lamenty — dane w poszczególnych menu zostały ustawione tak, że nie tylko są trudne do skojarzenia, lecz także niepotrzebnie porozrzucane (np. stan konta nie jest widoczny w aktach w biurze menedżera, czyli tam, gdzie można by się go spodziewać). Na szczęście (a do pewnego stopnia na nieszczęście) sferą treningów zajmują się najmowani asystenci i trenerzy, przez co rola gracza sprowadza się do oglądania meczów i ewentualnego wybudowania jakiejś budki z hot-dogami. Moim zdaniem ciekawym pomysłem byłoby dołączenie do gry podprogramu, zawierającego grę w golfa lub bilard, gdyż samo prowadzenie zespołu jest równie zajmujące, jak obserwacja farby schnącej na ścianie. O samych meczach też niewiele można powiedzieć (a w szczególności dobrego) — widok z góry na boisko zajmujące ok. 1/2 ekranu nie jest raczej szczytem marzeń. Małe postaci ganiające po nim dają całkiem niezły przegląd sytuacji na murawie, ale jednocześnie w wielu sytuacjach widać uproszczenia (w sporej części zdobywanych bramek piłka przelatuje przez bramkarza — nie jest to niemożliwe, ale ile można). Oczywiście nie trzeba oglądać całego meczu — można przyspieszyć jego rozgrywanie nawet do 8x. Autorzy pomyśleli też o najbardziej zabiegających spośród menedżerów i dołączyli opcję INSTANT, czyli wyliczającą wynik bez symulowania meczu. Jest ona o tyle ciekawa, że raczej losuje wyniki niż je generuje. Dla przykładu: prowadząc w Vauxhall Conference zespół Kidderminster Harriers wygrałem 23 spotkania z rzędu, po czym znużony tą monotonią przerzuciłem się na opcję INSTANT i przegrałem 9 kolejnych spotkań. Gdy wróciłem do normalnego rozgrywania meczy, to znowu zacząłem wygrywać. Oczywiście możliwe, że moja drużyna miała zapaść i dlatego wypadła tak słabo, ale moim zdaniem można to porównać do pewnej wypowiedzi Benny Hilla „to, że nikt się nie skarży nie oznacza, że wszystkie spadochrony się otwierają". Niezbyt ciekawie wypadają też transfery — z technicznej strony są po prostu doskonałe, ale czy to nie jest dziwne, że czołowe kluby wyprzedają połowę swoich pierwszych jedenastek (np. do Manchesteru City ściągnąłem z Blackburn Hendry'ego, Le Saux, Wilcoxa i Berga, a na liście transferowej byli też Kenna, Newell i Sutton, Manchester Utd wystawił na sprzedaż McClaira, Ince'a, Keane'a, G. Nevilla, Kanczelskisa, Sharpe'a i Giggs'a). Niestety, są także błędy w samym algorytmie programu, np. ustawianie parametrów gry możliwe jest tylko przy rozpoczynaniu nowej gry, a na dodatek parametry te nie są zgrywane razem ze stanem gry, przez co przy wczytywaniu nowego stanu preferencje pozostają jednakowe. Żeby było jeszcze śmieszniej, w samej grze nie ma nigdzie dostępu do nich i np. wczytując stary stan jestem zmuszony do słuchania muzyki i oglądania grafiki z animacjami, co z czasem staje się po prostu katorgą.

Do plusów programu należy możliwość edycji nazwisk graczy przed sezonem (łącznie z parametrami) i w jego trakcie, co pozwala na utrzymywanie dosyć aktualnych składów. Brakuje wprawdzie chociażby kilku grających lig europejskich (nie mogę np. kupić czołowego rozgrywającego ligi hiszpańskiej, gdyż po prostu taka nie istnieje), lecz mimo to skauci wynajdują zawodników także spoza Wysp.

Ogólnie gra jest dobra, chociaż oczywiście nie idealna. Można by dodać to i owo, ale w obecnej postaci nadaje się na długie wieczory i noce. Nie jest wprawdzie tak emocjonująca, jak chociażby *Anstoss/On the Ball*, ale zawsze coś.

Adam „Frey" Barczyński

TYTUŁ	ULTIMATE SOCCER MANAGER
PRODUCENT	IMPRESSIONS'95
GATUNEK	MENEDŻER PIŁKARSKI
DYSKI	3
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS



Od ponad dziesięciu lat, przy okazji każdej większej imprezy sportowej, producenci gier zapychają rynek „symulacjami" olimpiad, piłkarskich mistrzostw świata lub kontynentu. Pokusie zarobienia w ten sposób paru groszy nie oparł się nawet taki potentat jak Sierra, a ściślej jeden z jej oddziałów Dynamix. Sierra Soccer, wśród innych podobnych programów wydanych przed World Cup '94 w Stanach Zjednoczonych, nie zyskała dużego rozgłosu, choć z pewnością zasługuje na pochwały.



Sierra Soccer



Opcje gry nie są zbyt rozbudowane, oprócz ustalenia czasu trwania meczu od 2 do 20 minut, trenowania rzutów karnych i wolnych, można rozegrać mecz towarzyski lub nawet w 8 osób wziąć udział w mistrzostwach świata. Zestaw drużyn uczestniczących w tym turnieju jest taki, jak w rzeczywistości, ale dodano możliwość losowania grup od nowa, także z udziałem Anglii i Francji, reprezentacji, których zabrakło na World Cup '94. Składy poszczególnych ekip pokrywają się z oryginalnymi, ale nazwiska są zapisane w jakiejś dziwnej fonetycznej transkrypcji. Znawcy piłkarscy nie powinni mieć jednak żadnych problemów z rozpoznaniem zawodników. Dla lokalnych patriotów jest opcja stworzenia własnej drużyny.

Przed meczem można zmienić skład i ustawienie zespołu. Każdy z kopaczy ma pięć charakterystyk: szybkość, wytrzymałość, drybling, główkowanie, podawanie i strzelanie, a różnice między nimi są widoczne na boisku. Autorzy przy określaniu poziomów wyszkolenia drużyn korzystali zapewne z wyników eliminacji i notowań bukmacherów przed czempionatem. Dlatego najlepsze są: Brazylia, Niemcy, Włochy, Kolumbia i Holandia. To wyraźne zróżnicowanie umiejętności, bardzo mi się spodobało, dzięki temu nie ma już takiej możliwości jak w *Sensible S.*, by komputerowa Malta wygrała z kierowaną przez gracza mocną ekipą kilkoma bramkami, co często kończy się udarem mózgu lub uruchomieniem krwawej bijatyki.

Przy opisywaniu każdej komputerowej piłki nie sposób uniknąć porównań z, uznawaną za najlepszą w tym gatunku, *Sensible World of Soccer*. Podobne w obu grach są tylko sposoby sterowania i pokazywania ekranu gry. Jeśli chodzi o sam miodzik, czyli rozgrywkę, to różnice są spore. *SWOS* to piłka bardzo surowa, szybka, lecz schematyczna, natomiast *Sierra Soccer* umożliwia grę techniczną i nowoczesną. Rogale, główki, długie przerzuty, akcje oskrzydlające, totalny odjazd. Piłka klei się do nogi, czasem aż do przesady, ale dzięki temu gra nie jest tak chaotyczna jak w Sensible'u. Oddzielny temat, to egzekwowanie stałych fragmentów gry. Po podyktowaniu przez sędziego rzutu wolnego lub rożnego ukazuje się linia z kropek, którą przesuwamy, regulując kierunek i siłę uderzenia oraz parabolę lotu piłki. Dzięki temu można strzelać gole z wolnych, jak Platini, dośrodkowywać z rogów wprost na głowy napastników lub miękko wrzucać piłkę na pole karne. Podobne rozwiązania próbowano zastosować w *Kick Off 3* i *John Barnes Football*, ale efekty były żenujące.

W grze zachowane są wszystkie przepisy. Po podaniu od partnera bramkarz nie łapie piłki w ręce, za brutalne faule od tyłu sypią się żółte i czerwone kartki, po których zawodnicy są wykluczani z następnych spotkań, chociaż czasami po dwóch żółtkach w dwóch meczach tak się nie dzieje. Realizm rozgrywki powiększają też np. kontuzje piłkarzy, biegający masażyści lub sanitariusze z noszami. Pisząc grę, autorzy nie zapomnieli o miłośnikach statystyk, które podsumowują każdą połówkę meczu. Prawdziwi maniacy liczb mogą po naciśnięciu S, nie przerywając gry, oglądać, jak statystyki zmieniają się na bieżąco (łącznie z procentowym posiadaniem piłki). *Sierra Soccer* dysponuje ponadto podręcznym magnetowidem, pozwalającym obejrzeć powtórki ostatnich akcji w regulowanym tempie. Wywołuje się go klawiszem F1.

Grafika i animacja są bez zarzutu, szybkość również, ale na Amigach z 1 MB trzeba wyłączyć trybuny (klawisz C). Boisko jest pokazane z góry, pod nieco mniejszym kątem niż w *SWOS* i, co mnie mile zaskoczyło, zachowana jest perspektywa. Muzyka i dźwięki również nie mogą rozczarować.

Podsumowując, *Sierra Soccer* jest według mnie najwierniejszą amigową symulacją piłki kopanej, akcje są płynne, zagrania zróżnicowane, padają piękne bramki. Brakuje trochę większego zestawu drużyn i bardziej rozbudowanych opcji, jak w *SWOS*, ale i tak produkt chłopców z **Dynamix-u** prezentuje się bardzo dobrze.



■ **SŁONIU**

TYTUŁ	SIERRA SOCCER
PRODUCENT	DYNAMIX / SIERRA'94
GATUNEK	SPORTOWA
DYSKI	2
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS



Der Produzent

Gry strategiczno-ekonomicze dotyczyły już chyba wszystkich dziedzin ludzkiej działalności. Bawiliśmy się w morskich kupców z XVII wieku, byliśmy budowniczym miasta, przywódcą własnego państwa, ostatnio nawet pozwolono nam stworzyć i poprowadzić własny magazyn komputerowy. Do tej pory brakowało jeszcze, abyśmy mogli stać się producentem filmowym. Tę lukę wypełniła świetna produkcja niemieckiej firmy Silver Style Entertainment — Der Produzent — Die Welt des Films.

O CO TU CHODZI?

Gra pozwala nam wcielić się w rolę początkującego pracownika branży filmowej. Dostajemy do ręki pełny zestaw środków i urządzeń, jakie mogą przydać się producentowi, do tego troszkę pieniędzy i możemy zaczynać swoją drogę przez mękę. Piszę tak dlatego, że gra wcale nie jest z tych łatwiejszych. Nawet na najniższym poziomie trudności ciężko jest cokolwiek osiągnąć. Nasze biuro, wyposażone we wszelkiego rodzaju „pomoce naukowe", to tylko miejsce odpoczynku. Całą pracę, zarówno tę umysłową, jak i fizyczną, wykonujemy w terenie. Na początek możemy zakupić gotowy scenariusz lub wynająć zawodowca, by nam taki napisał. Scenariuszy i ich autorów mamy do wyboru, z reguły, kilkanaście — każdy prezentuje inny poziom i gatunek (komedia, horror itd.), a co za tym idzie, ma własną cenę — od kilkunastu do kilkuset tysięcy dolarów. Potem wystarczy poczekać na gotowe dzieło, opłacić honorarium autora i już można kręcić film. Na początek będzie to zawsze produkcja wyjątkowo niskobudżetowa — na wszystko musi nam wystarczyć 750 tysięcy. Zatrudniamy reżysera, aktorów, wynajmujemy studio (oczywiście najtańsze), muzyków (wybieramy przy tym rodzaj muzyki), ekipę filmową i wysyłamy ich w teren. Teraz wystarczy poczekać kilka rund i będziemy mogli cieszyć się nakręconym filmem... tylko tak długo, jak długo będziemy zwlekać z przetestowaniem go. Kiedy zdecydujemy się na ten odważny krok, odpowiednio przygotowana pani zasiądzie na sali kinowej i z wielką przyjemnością totalnie nas zjedzie. Krytykując po kolei wszystko jak leci i nie zostawiając suchej nitki na żadnym z członków ekipy. W efekcie nasz film otrzyma notę od 6 do 14%. Nie jest to wiele, lecz i tak (jak dobrze pójdzie) sprzedamy film z dwukrotnym przebiciem.

Nadejdzie czas na następne filmy. Wraz z dopływem gotówki zarobionej na podrzędnych filmikach będziemy chcieli zatrudnić lepszego reżysera i bardziej znanych aktorów. Wystarczy wtedy podnieść słuchawkę telefonu i podzwonić „po ludziach". *Der Produzent* oferuje nam nawet możliwość poprowadzenia dłuższej rozmowy z wybranym artystą. Nie ze wszystkimi jednak warto rozmawiać, niektórzy są tak mało inteligentni, że jakakolwiek wymiana zdań może nam bardziej zaszkodzić niż pomóc (jak w życiu — przyp. RB). Ich trzeba od razu pytać o cenę. Z częścią ludzi można jednak całkiem miło pogawędzić i jeśli dobrze poprowadzimy taką gadkę, to może nawet wezmą od nas mniej za angaż. Aby nasz film uzyskał lepsze noty, warto również wynająć droższego scenarzystę lub kupić drogi scenariusz. Lepsze filmy, jak wiadomo, lepiej się sprzedają — już nie tylko małe kablowe telewizje, ale nawet kina i wielcy potentaci będą wyświetlać nasze produkcje.

Poza samą produkcją filmową istnieje w tej grze swojego rodzaju otoczka. Co kilka rund mamy okazję podnieść (lub wprost przeciwnie) swoje notowania wśród współpracowników, publiczności i branży (ta ma o nas szczególnie niskie mniemanie). Wystarczy odpowiedzieć twierdząco lub przecząco na różnego rodzaju pytania. Poza tym często będziemy musieli stawiać czoła różnym wypadkom, które będą się zdarzać na planie. A to kaskader naje się czegoś i nie będzie mógł pracować, a to odtwórca głównej roli zwariuje (serio!) i trzeba będzie coś poradzić. Jedziemy wtedy na plan i na miejscu zajmujemy się sprawą. Czasami zapraszać nas będą na konferencje prasowe czy do różnego rodzaju programów typu talk-show. Tam będziemy mogli „nabić" sobie punktów lub przez niefortunne odpowiedzi, parę stracić.

Całości dopełniają wszelkiego rodzaju udogodnienia techniczne w postaci statystyk z produkcji, sprzedaży i oglądalności naszych filmów oraz możliwości analizy rynkowej ich wartości. W razie braków gotówkowych możemy zaciągnąć sobie kredyt. A jeśli najdzie nas komornik lub skończymy na bruku, spokojnie możemy skorzystać z zapisanego wcześniej, na jednej z dziesięciu wolnych pozycji, stanu gry.





GRAFIKA I DŹWIĘK

Również prezentuje się niezgorzej. Zwłaszcza w wersji wykorzystującej kości AGA. Część grafiki to nieźle wykonane ray-tracingi, część – digitalizacje, a reszta to rysunki rysowane ręcznie. Bardzo dobrze, jak to u Niemców bywa w zwyczaju, rozplanowano wszystkie opcje, które osiągalne są ze specjalnego tzw. toolboxu lub przez kliknięcie na odpowiedni rysunek. Brakuje mi tylko animacji i troszkę lepszego wykorzystania dostępnych na AGAcie 256 kolorów — czasami tła są nieco zbyt ditherowane. Muzyka natomiast mieści się tylko w górnych granicach stanów średnich. Spowodowane jest to brakiem jakichkolwiek dźwięków — jest za to pięć modułów (trzy z nich nawet całkiem niezłe), ale szczerze mówiąc nawet te pięć może się po dwóch, maksimum trzech godzinach znudzić... I co wtedy?

PODSUMOWUJĄC

Der Produzent jest produktem nieźle dopracowanym, zarówno jeśli chodzi o przedstawienie tematyki, jak i o wykonanie techniczne. Dużym plusem dla tego programu jest również jego nowatorstwo. Od tej pory wszyscy amiganci (jako że gra jest też w wersji ECS) będą mogli pobawić się w tworzenie własnych produkcji filmowych. Szkoda, że tylko po niemiecku...

■ Tomasz „Hires" Filipek





TYTUŁ	DER PRODUZENT
PRODUCENT	SILVER STYLE ENT.'96
GATUNEK	STRATEGIA-EKONOMIA
DYSKI	AGA: 6, ECS: 5
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA/ECS
ZALECANE	HD

Sensible Golf



Od czasów Nick Faldo's Championship Golf, na Amigę w zasadzie nie ukazał się żaden porządny program, w którym można by było pograć sobie w golfa. Po takich hitach, jak serie Sensible Soccer i Cannon Fodder, firma Sensible Software postanowiła zająć się tą dyscypliną sportu .

Po miesiącach oczekiwań **Sensible Software** wypuścił preview gry *Sensible Golf.* W preview można było sobie pograć na pięciu różnych trasach. Stopień ich wykonania stał na bardzo wysokim poziomie i ogólne moje wrażenia z preview były jak najbardziej pozytywne. Krótko mówiąc – nie mogłem się doczekać pełnej wersji *Sensible Golfa.* Czekałem, czekałem, aż się wreszcie doczekałem. *Sensible Golf* trafił na rynek gier komputerowych, dzięki czemu mogę go bliżej przedstawić.

MENU

W menu masz dostęp do opcji takich jak:

1. **Play Round** (przyjacielski pojedynek) — tutaj ustalasz liczbę graczy, poziom wyszkolenia komputera – jeśli chcesz, to możesz wybrać odpowiedni kolor ubranka swego „ziomka", a następnie wybrać typ pojedynku:

a) **Strokeplay** — jest to zwykły pojedynek pomiędzy Tobą i komputerem (lub kumplem). Wybierasz tor, na którym ma się odbyć pojedynek i... Zwycięzcą zostaje ten, kto pokona tor z jak najmniejszą liczbą uderzeń (musisz mieć jak najwięcej na „minusie").

b) **Fourball Matchplay** — podobnie jak „Strokeplay", tylko z tą różnicą, że wybierasz sobie partnera i gracie zespołowo, np. dwóch na dwóch. Zwycięzcą zostaje ta drużyna, w której przynajmniej jeden z zawodników nie przekroczy limitu uderzeń w danym rozegraniu.

c) **Foursomes Matchplay** — tutaj też wybierasz sobie kumpla do teamu. Różnicą w stosunku do „Fourball Matchplay" jest to, iż tutaj dwóch zawodników z teamu dostaje jedną kulę, którą na zmianę uderzają (raz jeden, raz drugi). Zwycięzcą zostaje ta drużyna, która w jak najmniejszej ilości uderzeń wbije kulę do dołka.

d) **Skins** — jest to podobny pojedynek do „Strokeplay", tylko tu walka toczy się o szmal. Wygrywa ten, kto w jak najmniejszej liczbie uderzeń wbije kulę do dołka. W wypadku, gdy dwóch graczy w najmniejszej takiej samej liczbie uderzeń wbije piłeczkę do dołka, to za następny dołek będzie można otrzymać kasę powiększoną o tę, przy której był remis.

2. **Play Tournament** (turniej) — tutaj wybierasz liczbę „ludzkich" graczy (max. 72!!!), dalej stroje, następnie Twym oczkom ukaże się menu turnieju, gdzie możesz ustalić m.in. przez ile rund ma trwać turniej (Tournament Rounds), liczbę uczestników turnieju (Numbres of Entrants), maksymalną liczbę graczy w jednej partii (Number of Players in Party), ustalić czy chcesz mieć podgląd na komputerowych golfistów (View CPU — Only Parties). W menu turnieju są jeszcze dwie opcje: „Cut" oraz „Order of Play", które w zasadzie nie wpływają na rozgrywkę i dlatego ich nie będę opisywał.





3. **Play season** (gramy cały sezon) — wybierasz tu liczbę „ludzkich" graczy, następnie Twym oczom ukaże się taka sama tabelka jak w „Play Tournament", gdzie ustawiasz odpowiednie dla siebie „bajery".

4. **Practice Hole** — coś dla początkujących, czyli trening.

5. **Options** — chyba nie muszę mówić o co chodzi.

6. **Disk Filing** — czyli wszelkiego typu operacje dyskowe.



TOR

Sposób, w jaki został przedstawiony *Sensible Golf,* jest całkiem odmienny od tego, jaki miałem dotychczas możliwość widzieć np. w *Nick Faldo's Championship Golf.* W *Sensible Golf* cała akcja jest widoczna z góry pod kątem. Figurki postaci, jak się zapewne domyślasz, są małe. Tylko podczas uderzania putterem sylwetka golfisty zostaje nieco powiększona. Wygląd pola golfowego został wykonany (określę to w jednym słowie) — PERFEKCYJNIE! Wszystkie drzewka (w każdym kraju inne!), pułapki (piach, woda), gdzieniegdzie kwiatki — to wszystko wygląda bardzo ładnie. Gdy do tego dodam ćwierkające ptaszki, odgłosy uderzenia kija o piłeczkę czy brawa lub głośne „Eagle" (gdy trafisz z dużej odległości do dołka), to po prostu nie chce się odchodzić od komputera. W miejscu, gdzie jest dołek widzisz naokoło niego strzałki skierowane w różne strony. Oznaczają one, że w danym miejscu „kawałek" pola jest pochylony w tę stronę, w którą wskazuje strzałka. Podczas gry komputer proponuje Ci użycie konkretnego kija — i zazwyczaj ma rację, choć co prawda czasami jest lepiej wybrać samemu. Mapę terenu możesz uzyskać po przyciśnięciu Fire i chwilowym przytrzymaniu go. Ciekawostką jest to, iż w *Sensible Golf* jest 25 torów (z różnych krajów), zaś każdy tor „zawiera" 18 dołków. Gdy to sobie przeliczysz to wyjdzie, że w *Sensiblu* możesz trafiać do 450 dołków!!!!!!

KRÓTKO MÓWIĄC...

Sensible Golf nie jest symulatorem golfa typu *Nick Faldo's Championship Golf* tylko bardzo dobrą grą dotyczącą golfa. Tym którzy są zwolennikami gier typu *Nick Faldo's...* zalecam, aby spróbowali zagrać w *Sensible Golf* – naprawdę może się Wam spodobać!

Zaś wszystkim innym graczom szczerze polecam *Sensible Golf,* bo gdy go kupisz, to przez co najmniej miesiąc nie będziesz odchodzić od komputera (to nie przesada). Ładna grafika, dobra muzyka i grywalność — to wszystko zadba o to abyś grał, grał, grał, ale tylko w *Sensible Golf*

■ Marcin Podlipski „PIRAT AS"

TYTUŁ	SENSIBLE GOLF
PRODUCENT	SENSIBLE SOFTWARE'95
GATUNEK	ZRĘCZNOŚCIOWA
DYSKI	2
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS



Valhalla 2
Before The War

LEVEL 2 — THE DUNGEONS
KOD — PUMEL

Zabierz kufel i zerwij posadzkę. Znajduje się pod nią klucz, który oczywiście zabierz. Gdy zrobisz kilka kroków w dół, znajdziesz następny kufel. Siedzący nie opodal czterej wojacy poinformują Cię, że są bardzo spragnieni. Zagarnij ze stołu trzeci kufel i zerwij posadzkę, aby wydobyć klucz. Udaj się do wyjścia i idź na wprost. Opuść dźwignię, wejdź do komnaty i zerwij posadzkę. Zabierz znajdujący się pod nią klucz oraz kufel stojący obok. Napełnij wszystkie kufle w dystrybutorze, otwórz przy okazji drugie wrota i zanieś nalewkę żołnierzom. Gdy skończą, poproszą Cię o jadło. Zostaw kufle obok dystrybutora i wejdź w korytarz po prawej stronie od wejścia. Znajdziesz tam dwa udka od kurczaka i patyk. Idź teraz do miejsca, w którym zaczynałeś level. Przejdź w lewo przez zieloną ciecz i otwórz drzwi. Weź kość i wejdź w drugie przejście znajdujące się troszkę niżej. Wsadź kij w otwór i przełącz powstałą dźwignię.

Wejdź do pomieszczenia i zerwij w czterech miejscach posadzkę. Zabierz trzy szafiry i udko kurczaka. Stań na teleporcie. Przejdź kilka kroków, aż dojdziesz do kościotrupów. Na łożu Farego Linka połóż kość. Zerwij posadzkę, zabierz czwarte udko i wróć do wojaków. Nakarm ich, a w zamian dostaniesz klucz, który idealnie pasuje do skrzyni stojącej obok dystrybutora. Zabierz z niej karteczkę. Wróć do kościotrupów i otwórz skrzynię. Zabierz z niej buteleczkę z płynem do tłumaczenia formuł. Idź teraz tam, gdzie kombinowałeś z patykiem. Wypij miksturę, pogadaj z gościem i przeczytaj niedawno znalezioną karteczkę z dziwnym napisem. Z nowo otwartych skrzyń zabierz napój bezpieczeństwa i krucyfiks. Krzyżyk zanieś drugiemu kościotrupowi i wróć w miejsce, z którego zaczynałeś poziom. Są tam dwa ołtarze. Na jednym leży książka. Po lewej stronie jest zielona plamka nie łącząca się z cieczą. Wypij napój bezpieczeństwa i podnieś plamkę. Wrzuć ją do dystrybutora, co spowoduje zatrucie wina. Nalej trucizny do kufli i zanieś żołnierzom. Uśpieni otworzą ci drzwi. Wewnątrz są dwa teleporty. Wejdź do tego po lewej i połóż na ołtarzu szafir. Weź łańcuch, a z pozostałymi szafirami zrób to samo, aż dostaniesz się do miejsca gdzie leży testament. Zabierz go i idź do kościotrupów. Na łożu Farego Linka połóż łańcuch i weź figurę szachową. Teraz możesz wejść do prawego teleportu. Podnieś karteczkę z napisem NO. Z sali tortur zabierz zegarek i buty. Z pomieszczenia poniżej weź ciastko i zniszczony papierek. Idź znowu do truposzy i na łożu Angry Hours połóż zegarek. W ten sposób otrzymasz drugą figurę szachową. Wróć z powrotem w pobliże sali tortur. Pod nią powinna znajdować się gigantyczna szachownica. W lewym górnym rogu postaw pierwszą znalezioną figurę, a na czwartym polu drugą — to zaszachuje króla. Weź cygaro i czwarty szafir. Z kamyczkiem zrób to, co z pozostałymi i weź karteczkę. W sali tortur podejdź do pierwszego więźnia i zapytaj go: „WHAT'S THE COMBINATION". Ten jednak nic sobie z tego nie





będzie robił, więc powiedz strażnikowi: „LET HIM HAVE IT". Ten tak rozciągnie głupka, że z galotów wyleci mu klucz. Weź go i jak najbliżej strażnika pozostaw użyte przed chwilą kartki. Skorzystaj z teleportu przy szachownicy. Z pomieszczenia zabierz plaster miodu i kartkę VALHALLA CHRONICLE. Idź w miejsce, gdzie czarowałeś z szafirami i przejdź w dół. Otwórz drzwi i idź na dół. Spod posadzki wydobądź karteczkę z napisem JOKE. Obok stołu z widelcem jest teleport. Skorzystaj z niego, a znajdziesz się w pasiece z ulem. Idź do sali tortur. Gdy król spyta: „DID YOU KILL HIM?" Odpowiedz: „NO". Król jednak Ci nie uwierzy i poprosi o dowód. Weź z łóżka patyk i przez salę z ulem wróć z powrotem w miejsce, gdzie leżała kartka z napisem JOKE.

Kijek wykorzystaj jako dźwignię. Zobaczysz kserokopiarkę. Włóż do niej VALHALLA CHRONICLE i leżącą obok kartkę. To co wyjedzie, zanieś królowi. Ten zniknie zostawiając koronę. Weź ją i połóż na podstawkę obok ksero. Na szkielet Robina Sole połóż buty. Zabierz szafir i pomarańczę. Opuść dźwignię w lewym dolnym rogu. Upewnij się, że masz energię na maxa i idź po oko. Idź w pobliże sali tortur. Na podeście z napisem COMBINATION połóż od lewej oko, testament i miód. Teraz idź do drugiego więźnia. Zapytaj go: „WHAT'S THE COMBINATION?", powiedz strażnikowi: „LET HIM HAVE IT" i zapytaj więźnia raz jeszcze. Ten odpowie „I WILL BETRAY" co będzie hasłem do otwarcia się drzwi przy podeście z napisem COMBINATION. Przeteleportuj się, podnieś klucz, otwórz drzwi i wróć tym samym teleportem. Otwórz drzwi na górze i idź cały czas prosto. Spod posadzki zabierz nutę. Na śpiącym po lewej kościotrupie połóż cygaro. Przy ostatnio otwartych drzwiach jest droga na lewo i zamknięte drzwi. Otwórz je, a znajdziesz się w pomieszczeniu z widelcem. Połóż na nim nutę, a otrzymasz krzyżyk. Na trupku połóż ów krzyżyk i weź kij. Wsadź go w dziurę w ścianę, podnieś notkę i stań na teleporcie. Jesteś w miejscu bez wyjścia. Ale jeszcze nic straconego. Przeczytaj ostatnio znalezioną kartkę i idź na lewo do maszyny owocowej. Na jednym z bębnów połóż pomarańczę i idź na lewo do dźwigni w ścianie. Otwórz drzwi prowadzące do kserokopiarki i cofnij się do przejścia w dół. Zauważysz pięć podestów z jedną gwiazdą. Wejdź do teleportu znajdującego się za nimi. Zabierz wzmacniacz i idź do pokoju z maszyną do owoców. W lewym górnym rogu, na lewo od teleportów, jest butelka z napojem komediantów. Idź dalej w lewo do kościotrupa imieniem Coloured Fish. Zabierz mu film i idź do aparatu. Zrób sobie zdjęcie i wklej je do albumu rodzinnego, na prawo od teleportów. Weź podobiznę króla. Idź do pomieszczenia, gdzie leżał Robin Sole i był strażnik pilnujący dwóch skrzyń. Wypij napój komediantów, pogadaj z gościem i przeczytaj karteczkę z napisem



JOKE. Zabierz z kufrów termometr i kartkę. Idź do teleportów i przejdź przez nie według inskrypcji zanotowanej na ostatnio znalezionej kartce. Otwórz drzwi. Jest tam ciasteczkowy potwór. Zatruj ciasteczko w dystrybutorze i daj mu je (połóż w skrzynce na lewo od niego). Zza drzwi, które strzegł, weź pierścienie i szafir leżący za teleportem. Znajdź Hermana i powiedz mu „LET HIM HAVE IT". Na jego pytanie odpowiedz patrząc na zdjęcie króla. Dostaniesz kluczyk i zostaniesz poproszony o przepowiednię. Idź w miejsce, gdzie otrułeś potwora. Teleportuj się. Połóż szafiry na podstawkach. Zabierz gruszkę i banana. Zanieś je do owocowej maszyny. Wróć po rozsypaną kupkę ziemi, którą na pewno kilka razy mijałeś i skieruj się w lewo, gdzie na końcu korytarza trzeba opuścić dźwignię. Weź strzałę, idź w lewo i otwórz drzwi. Na grobie Robina Sole połóż strzałę, a otrzymasz napój szczęścia. Idź do owocowej maszyny. Wypij napój i uruchom ją. Idź teraz do pomieszczenia, gdzie znalazłeś owoce i skorzystaj ze znajdującego się tam w lewym dolnym rogu teleportu. Przejdź również przez drugi i otwórz obydwoje drzwi. Znajdź komnatę z trupem Hamleta Sharpa. Otwórz skrzynię i zarekwiruj sobie dobra, które się w niej znajdują. Weź również trzy jabłka, powstałe w owocowej maszynie i zanieś je do sokowirówki (tam, gdzie dwa teleporty). Z jabłecznikiem idź do żałobnika. Ten beknie tak głośno, że będziesz musiał wykonać pewien trik, aby go pokonać. Tam, gdzie otwierałeś ostatnią skrzynię, napełnij kufel piwem. Postaw obok głowy żałobnika wzmacniacz, stań na nim i wypij piwo. Dostaniesz w nagrodę łapkę na muchy. Idź teraz do GENESIS MACHINE (za pomocą teleportu w sali z podestami). Włóż do niej po kolei: termometr, łapkę na muchy, pierścienie i ziemię. Powinieneś otrzymać Merkurego, Wenus, Saturna i Ziemię. Idź teraz tam, gdzie były podesty i leżała na nich tylko jedna gwiazda. Połóż w kolejności od lewej: Saturn, Wenus, Ziemia, Merkury. Na Słońcu połóż IKARUS BOOK. Zamieni się ona w HERMAN'S PROPHECY. Zanieś ją Hermanowi. Da Ci kluczyk. Otwórz nim drzwi ponad owocową maszyną i weź pieniądze. Idź teraz do gościa, który ciągle gada: „IT'LL COST YOU". Daj mu ten szmalec. (CDN.)

Sebastian „MAILMAN" Rosa
Artur „R2D2" Frankowski

TYTUŁ	VALHALLA 2
PRODUCENT	VULCAN SOFTWARE'95
GATUNEK	PRZYGODÓWKA
DYSKI	6
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
ZALECANE	TWARDY DYSK



Legends cz.4

Tym razem Billy znalazł się w średniowiecznej Anglii.

Panowały tam iście egipskie ciemności. A to wszystko przez tych obcych, którzy tak załatwili czasoprzestrzeń, że zegar na wieży zatrzymawszy się, zatrzymał także czas. Krótkie spojrzenie wokoło pozwoliło Raflanowi (to nowe wcielenie naszego bohatera) odnaleźć domek, w którym znajdował się facet wykonujący każdą robotę (taka ichnia kobieta pracująca). Normalnie zajmował się zegarem na wieży, ale teraz, gdy ten jest zablokowany, a gość nie ma drabiny... Na cmentarzu (brrr, ohydne miejsce) walał się nikomu już chyba niepotrzebny likwidator chwastów. Pozwolił on naszemu przyjacielowi, pomóc nieznajomemu ogrodnikowi w trudnej (zważywszy na szwendające się duchy) pracy oczyszczania ogrodu. Dzięki temu zdobył dwie przyssawki (a w zasadzie takie coś, co znajdujemy w ubikacjach), które z kolei straszliwie uradowały „kobietę pracującą". Pracuś z łatwością, wspiął się na wieżę i odblokował zegar. Czas ruszył do przodu, a oswobodzony z potrzasku klucz spadł na ziemię. Pasował on jak ulał do urządzenia opuszczającego most i pozwolił Raflanowi na dostanie się na dziedziniec zamku króla Artura. A na dziedzińcu było wesoło — kowal kuł (żelazo póki gorące), płatnerz walił młotem w co popadło, a zbrojmistrz też nieźle się zabawiał. To chyba właśnie spod jego ręki wyszedł sztylet, który teraz spokojnie odpoczywał na samym środku placu. We wschodniej i zachodniej części dziedzińca znajdowały się drzwi — niestety wszystkie zamknięte na cztery spusty. Trzeba było poszukać do nich odpowiednich kluczy. Ruszył więc Raflan do kopalni. Bardzo podobała mu się jazda wózeczkiem oraz wyjeżdżanie wciąż w inne miejsce. Po kilkunastu takich przejażdżkach, gdy kołowało mu się już nieźle w głowie, zauważył nasz bohater, że wyjście zielone zaprowadzić może na turniej (tam wstęp bez przepustki jest zabroniony), a czerwone daje całkiem niezłe możliwości pozwiedzania. Wyjechawszy więc czerwonym, spotkał Raflan miłą panią (siedziała sobie w domku na południu), która za dobre słowo informowała o przeznaczeniu przedmiotów, jakie jej się pokazało. Największe jednak wrażenie zrobiła na nim przechadzająca się nie opodal tajemniczego jeziora — Ginewra. Opowiedziała naszemu bohaterowi historię o swym ukochanym — Lancelocie, który zaginął podczas walki. To dla niego właśnie dała różę. Tak się szczęśliwie składało, że dobrze poinformowany Raflan, doskonale wiedział gdzie Lancelota szukać. I wiele się nie pomylił — na tyłach klasztoru odnalazł umartwiającego się rycerza. Ten, za dowód miłości Ginerwy, podarował naszemu bohaterowi złoty łańcuch i poradził, jak pozbyć się krzaków blokujących drogę do jeziora. Postępując za radą Lancelota, udał się Raflan nad jezioro i zręcznymi słowami zlikwidował przeszkodę. Do wody nie mógł jednak wejść. Zmartwiony i rozczarowany wrócił zatem do kopalni i wyszedł tamtędy, którędy przyszedł (szare wejście). Teraz szybko przez mostek i na drugim mostku był klucz. Szybka akcja biegiem na wschód, południe i nura do kopalni, bo jakby te dwa strzelające go dopadły, to dopiero by było. Zdyszany Raflan wskoczył do wózeczka i przejechał nim na drugą stronę. Znalazł się w jaskini Merlina, który w zamian za chwasty (niezbędne do ukończenia tajemnej mikstury) podarował mu nową, ognistą broń. Gdy nasz bohater wrócił tam skąd przyszedł, postanowił wypróbować znaleziony niedawno czerwony klucz (w drzwiach na dziedzińcu oczywiście). Niestety, pogięty metal rzadko kiedy pasuje do precyzyjnych zamków. Wtedy właśnie Raflan przypomniał sobie, że na wschodzie mieszka ślusarz, który za mały uśmiech naprawi to, co zniszczone. Nie pomylił się nasz bohater i tym razem – po kilkunastu minutach komnaty zamkowe stanęły otworem. Droga była prosta — na górę do wyjścia, przez kolejne komnaty na zewnątrz i na blanki (tylko co, u licha, robi tu ten śnieg i te lodówki?) Z blanków schodziło się na dół — tam można było znaleźć następny klucz (żółty tym razem) i zagrać z gościem w średniowieczną wersję Battle Tanks. Facet i owszem był bardzo chętny (nawet zacierał łapki), ale niestety jeden z joysticków nie działał. Pojedynek trzeba było odłożyć na później. Klucz pasował do drzwi na blankach, za którymi kryła się lodowa sala. Nie wiedząc jak tu się poruszać, spróbował nasz bohater pobawić się w Filipowskiego. Poszło mu całkiem nieźle. Tak nieźle, że wnet trafił do lochów. Tam nie tylko znalazł elektronikę potrzebną do naprawienia gry, ale także spotkał staruszka, który obciążony klątwą spędził tu już ponad 600 lat. Obiecał on nagrodę w zamian za wolność (waszą i naszą?). „Cóż robić, słowo się rzekło" — pomyślał Raflan i zgrabnie ograł gościa w te śmieszne czołgi. Ten, biedak, przestraszył się, zawstydził i uciekł gdzie pieprz rośnie, zostawiając otwarte przejście do następnych komnat. Tam właśnie znalazł nasz bohater zielony klucz. Pasował on do zielonych drzwi (oczywiście znajdowały się one standardowo na dziedzińcu zamkowym) i pozwolił napełnić kiesę oraz zaliczyć niezły opad szczęki. To ostatnie wydarzenie spowodowane było widokiem, jaki ukazał się oczom naszego zakutego (w zbroję oczywiście) przyjaciela. Słynny stół — stół króla Artura i Rycerzy Okrągłego, no właśnie... tego samego stołu — zamieniony został w zwykłą tarczę do rzutek. Raflan miał jednak tę zaletę, że wspaniale przystosowywał się do nowych warunków — tarcza, nie tarcza, a rzucać trzeba. Pomachał więc troszkę łapką, pocelował oczkiem i wygrał złoty pierścień, który okazał się być (pani informatorka) świetną ochroną przed utonięciem w tajemniczym jeziorze. Pod wodą było podwodne (a jakże!) wejście do klasztoru. W środku mieszkała Dama Jeziora, która obiecała złożyć słynny Excalibur (on jedynie może zlikwidować obcych), jeśli nasz bohater dostarczy jej odpowiednie jego części. Tak pocieszony, udał się Raflan do kopalni i stamtąd wyjechał niebieskim wyjściem. Straszny smok wcale nie był taki straszny i szybko oddał Święty Graal, który według pani informatorki miał moc zdejmowania klątw. Z tą wiedzą popędził nasz bohater na pomoc staruszkowi, siedzącemu w lochach. Ten, w zamian za ratunek, oddał rycerzowi rękojeść od miecza. Kolejną dostarczycielką złomu stała się Ginewra — za łańcuch od Lancelota (ci to się kochali) oddała kolejną część Excalibura. Dalsze poszukiwania kontynuował nasz przyjaciel pod wodą. Tam w krótkiej potyczce pokonał wielką rybę (i jej mniejszych koleżków). Ryba podczas tej walki zgubiła (ooo, jaka szkoda) kartę identyfikacyjną. Karta okazała się być niezbędna, jako przepustka na turniej. A turniej był świetnym widowiskiem, zwłaszcza gdy jednemu z rycerzy złamała się kopia i śmignęła w stronę Raflana, prawie urywając jego mądrą głowę.

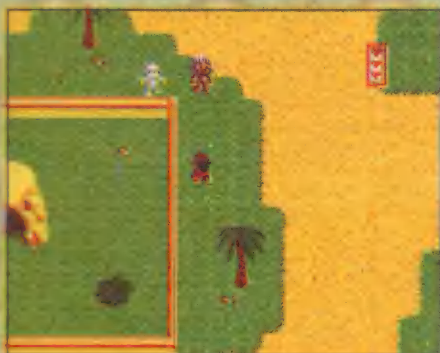
Kawałek kopii idealnie pasował fryzjerowi (zrobił z niej szyld), który w nagrodę podarował Raflanowi buty z kolcami. Byłyby one bezużyteczne, gdyby nie ich znakomita przyczepność do śliskiego podłoża. A tak umożliwiły naszemu rycerzykowi dostanie się w niedostępne dotąd rejony zamku i zebranie wszystkich leżących tam monet. Razem z tymi, które miał i z tymi, które znalazł, okazawszy przepustkę dwóm strażnikom na dziedzińcu, miał wszystkiego równo 30. Akurat tyle, by zapłacić za strzyżenie biedaka siedzącego cały czas przed zakładem fryzjerskim. Z kołtuniastych włosów wypadła pompka. Nic ciekawego, ale tym razem znów się coś do czegoś przydało. Pompką napompował (niemożliwe!) Raflan zabawkę dla brojących dzieciaków, za co ich tatuś podarował mu ostrze Excalibura. Szczęśliwy Raflan postanowił rozprawić się z obcymi raz na zawsze. Poleciał zatem natychmiast do Wielkiego Rycerza (za żółte drzwi) i nowym nabytkiem (maczugą znalezioną w zamku) nabił mu parę guzów. Zdobył w ten sposób czubek miecza. Teraz nasz bohater miał już wszystkie części słynnej broni. Dama Jeziora połączyła je i tak uzyskanym nowym Excaliburem mianowała Raflana na Króla Anglii.

Zło zostało pokonane — teraz trzeba było wracać do profesora. Droga była krótka — kopalnia, niebieskie wyjście i tajemnicze koło... Tam właśnie nastąpiła kolejna teleportacja duszy. Billy'emu znów się udało...

(cdn.)

Tomasz 'Hires' Filipek







TYTUŁ	LEGENDS
PRODUCENT	[illegible]
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT
	tel. [illegible]
GATUNEK	PRZYGODOWA
DYSKI	[illegible]
HD	TAK
WYMAGANIA	[illegible]
CENA	[illegible] zł



The Speris Legacy cz. 5

Oto ostatnia już część przygód małego chłopca, poszukującego zabójcy swego przyjaciela.

THE SANDOON HIDEOUT

„Ależ ta kraina dziwna! Tu piękne ogrody, tam ponure jaskinie, zaraz jakieś dziwaczne tunele. A teraz jeszcze bijąca żarem pustynia! Mam nadzieję, że na lodowcu nie wyląduję" — takimi oto słowami powitał Cho rozgrzany piasek, rosnące tu i ówdzie kaktusy oraz biegające wszędzie skorpiony. Skorupiaki były niezwykle niebezpieczne — po jednym ukąszeniu energia spadała może niezbyt szybko, ale za to systematycznie i do skutku — do śmierci. W wędrówce nie pomagał też potworny upał, który powodował odwodnienie małego ciałka naszego bohatera, a co za tym idzie, powolny spadek jego sił witalnych. No, ale żeby nie było aż tak źle, rycerzyk miał wieeeelkie pole do popisu, gdyż połacie piachu rozciągały się aż po horyzont. Na szczęście Cho miał kompas i tylko to nie pozwoliło mu zrezygnować z dalszej wędrówki. Gallus zabezpieczył się bardzo dokładnie przed wizytami nieproszonych gości, ale nie wiedział, że do odpowiedzialnej misji wyruszy akurat Cho, który pomimo chwilowej utraty przytomności na widok tak wielkiej ilości piachu pozbierał się i czym prędzej ruszył w drogę.

Uważając na jadowite stworzenia przemierzył w oszałamiającym tempie 5 ekranów w lewo oraz 4 w górę (to taka nowa jednostaka miary = 0,666 km). Gdy znalazł się we wskazanym miejscu, w lewym górnym rogu dostrzegł jakieś wejście. Skorzystał z niego i w środku znalazł tabliczkę z dziwnym tekstem. Niestety, bariera semantyczna nie pozwalała mu na odczytanie zapisu. „Uhhh, mama zawsze mówiła mi, żebym uczył się języków" pomyślał nieco załamany Cho. Myśląc usilnie nad swoją sytuacją przypomniał sobie jąkałę O'gerta. Ach, gdyby on tu teraz był... Wszak obiecał pomoc w tłumaczeniu niezrozumiałych tekstów. „O'gert, pomóż!" – w przypływie bezsilności wykrzyknął nasz wędrownik. I o dziwo, tłumacz zjawił się. Chyba nie korzystał z usług naszych kolei, gdyż nie trwało to zbyt długo. Ucieszony Cho pokazał jąkale tabliczkę, a ten odczytał zapisane na niej słowa. „Oooops! Chyba nie powinienem był tego wypowiadać głośno. To jakieś zaklęcie przywołujące duchy. To ja spadam, bo chyba dzwonił telefon" dyplomatycznie stwierdził tłumacz i tak jak się pojawił, tak zniknął (a właściwie, to odwrotnie, gdyż teraz wracał...). Jak zwykle, rozmowa z przybyszem pozostała dla naszego bohatera. Cho poszedł w prawo i na górę. Tam spotkał zjawę, która nie miała ochoty na dyskusje. Chłopiec wypróbował więc bojowe działanie czaru unoszenia, który był znacznie bardziej szybkostrzelny niż jakiekolwiek posiadane przez niego rodzaje broni. Tego nie przewidział butny agresor i po kilku atakach z flanki musiał uznać wyższość Cho, który zabrał pozostały po duchu kluczyk. Kluczyk pasował do zamka w bramie, która znajdowała się na zewnątrz jaskini. Z wielką radością chłopiec stwierdził, że za wrotami znajduje się droga, wiodąca do zamku Gallusa...





SPERIS CASTLE

Po wejściu do zamku, Cho skierował się w górę. Po lewej stronie, w jednej ze skrzynek odnalazł nutkę, która wydawała pojedynczy dźwięk. Nieco zdziwiony chłopiec schował ją do plecaka. Używając napoju siły przesunął w prawo szafę, stojącą naprzeciwko wejścia do pomieszczenia. Korzystając ze swych niemałych umiejętności pirotechnicznych, wysadził ścianę za pomocą bomby. Wszedł przez powstały otwór i w środku znalazł usypiacz. „Wow! Robiony na alkoholu! Musi nieźle kopać, będę o tym pamiętał, jak będzie impreza z okazji ukończenia mojej misji" pomyślał Cho, który oprócz tego, że był bohaterem, był także człowiekiem jak inni, a przecież powszechnie wiadomo, że człowiek nie wielbłąd — pić musi. Ale na razie schował butelczynę do plecaka, aby po chwili dać ją strażnikowi. Wojak najwyraźniej nie był przyzwyczajony do alkoholu (dziwne, a cóż to za armia?) i bardzo szybko nakręcił się, jak szwajcarski zegarek. Chłopiec poszedł w lewo i do góry — znalazł tam dwie kolejne nuty. Wracając na dół prawą stroną natknął się na jedną nutkę. Wszedł do sali z Dooprectem i porozmawiał z nim, jak przyjaciel z przyjacielem. W zamian niegodziwiec zamknął go za rzekome niepłacenie podatków (Urząd Skarbowy ma jednak długie ręce). Ale od czego jest pomysłowość, której bohaterowi nie brakowało? „Szczeniaczka na pewno nie zamknie, bo zwierzaczki nie są chyba osobami fizycznymi i nie mają osobowości prawnej, a także zdolności do czynności prawnych. Skoro tak, to nie mogą być nosicielami praw ani też zobowiązań, czyli — nie płacą podatków" — taki oto ciąg myśli przemknął przez głowę Cho. Jak się okazało, całkiem niepotrzebnie. Nawet gdyby piesek był winny budżetowi zawrotne sumy, to i tak nie zostałby aresztowany, gdyż Dooprect panicznie bał się czworonożnych stworzeń. Wyrzucił natychmiast pieska wraz z jego właścicielem. Przed wyjściem Cho zabrał jeszcze jedną nutkę. Każda z nich miała inny dźwięk, jednak nie udało mu się zagrać żadnej znanej melodii. Po powrocie do wciąż pijanego strażnika, wędrownik poszedł w prawo, na dół, w lewo i do góry. Tam znalazł następną nutkę. Poszedł na sam dół, w prawo (przez otwór w ścianie), na dół (przechodząc przez dwoje drzwi), następnie w lewo i do góry. Ufff.

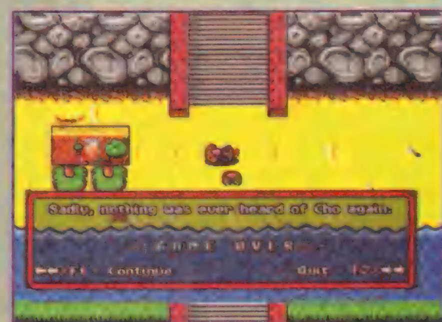
Po tej wędrówce spotkał znajomego kotka, który nie czmychnął na widok szczeniaczka. Jak zwykle oferował podpowiedź za dziesiątaka. Ale to nie on był celem wędrówki przez labirynt korytarzy. Obok znajdowała się kolejna nutka do kolekcji. Po jej zabraniu Cho wrócił — na dół, w prawo, do góry przez jedne drzwi, w lewo i znów do góry. Tam natknął się na zakapturzoną postać, z którą porozmawiał. Następnie poszedł do góry (przez troje drzwi), aby zebrać nutkę. Skierował się w górę, po przejściu przez sześcioro drzwi natknął się na kolejnego tajemniczego człowieka. To był prawdziwy Jarcoon (wcześniejsza postać była jego hologramem), w którego należało rzucić czarem unoszenia. Cała ta akcja zaowocowała otwarciem drzwi, za którymi ukryta była kolejna nutka. Po wyjściu z











pomieszczenia Cho poszedł na dół i w prawo. Jedno z przejść było blokowane przez szczura. Aby wystraszyć gryzonia, sprytny chłopiec po raz drugi tego dnia posłużył się szczeniaczkiem. Szczur uciekł, a Cho wszedł do pomieszczenia, w którym znajdowała się trucizna. Zaopatrzony w Napój-Pozwalający-Szybko-Opuścić-Ten-Padół poszedł w lewo i na dół (przez dwoje drzwi), znów w lewo. Tam znajdowała się jeszcze jedna nutka, którą należało dołączyć do stale powiększającej się kolekcji. Dalsza wędrówka po korytarzach zamku wyglądała: w prawo, na dół przez pięcioro drzwi, w lewo przez jedne drzwi, w górę przez jedne drzwi, w lewo, do góry przez jedne drzwi, dalej w prawo, na dół i ponownie w prawo. W tym miejscu odpoczywał sobie Goopus. Aby go obudzić, Cho użył kompletu nutek. I do dziś nie wiadomo, czy to melodia była tak piękna, czy to młody muzyk tak okropnie fałszował, że śpioch obudził się. O to wszakże chodziło i można było porozmawiać z nieco jeszcze zaspanym Goopusem. Po krótkiej rozmowie Cho poszedł do kuchni. W lewym górnym rogu rozwalił bombą zamurowane drzwi. W tak zamaskownym pomieszczeniu znajdowało się jedzonko dla Gallusa. Mały morderca natychmiast przyprawił je trochę po swojemu: parę kropelek Napoju-Pozwalającego-Szybko-Opuścić-Ten-Padół powinno dodać głębi smaku. Truciciel opuścił pomieszczenie, nie pozostawiając po sobie żadnych śladów (no, może oprócz rozwalonej ściany, śladów stóp i całej masy odcisków palców, ale jak na zabójcę-amatora to i tak nieźle). Skierował się w lewo, na górę (przez jedne drzwi), w lewo i na dół (przez jedne drzwi). Dalej: w prawo i w górę, przez sześcioro drzwi. Po prawej stronie było ukryte przejście – skorzystał z niego i skierował się w prawo, a później cały czas na dół, aż do drzwi, przed którymi stało jedzenie. Cho rozpoznał to danie i bez wahania wszedł do komnaty, słusznie domyślając się, że jest to pokój Gallusa. Porozmawiał z bratobójcą, który był zdziwiony, że ktoś zdołał pokonać tyle przeszkód i odnaleźć go w odległym zamku Speris.

Gallus był tyleż zdziwiony, co pewny siebie. Sądził, że u siebie jest całkowicie bezpieczny. Nie bał się młodego śmiałka, który w poszukiwaniu zamku pokonał dziesiątki wrogów, w tym wielu bardzo silnych. Gallus był bardzo pewny siebie, gdyż wiedział, jaka niespodzianka czeka na Cho w sąsiedniej komnacie. Z wyraźnie wyczuwalnym rozbawieniem w głosie wysłał rycerzyka do tego pomieszczenia. Na pewną — jak uważał — śmierć.

Cho nie miał wyboru. Sądził, że nic nie jest w stanie go zaskoczyć lub zdziwić. A jednak. To, co ujrzał w sąsiednim pokoju spowodowało chwilowy niedowład mięśni górnych i dolnych kończyn. Miecz wypadł mu z ręki, a on sam z rozmachem godnym zawodnika sumo, klapnął na posadzkę. Zaskoczenie nie trwało jednak długo. Najpierw ocknęły się ręce — jedna chwyciła za miecz, druga pomagała reszcie ciała w przywróceniu pozycji w przybliżeniu pionowej. Wreszcie zaskoczyły nogi i wojownik stał, chwiejąc się lekko. Na samym końcu zaskoczyła głowa — miecz powędrował do hmmm... pochwy. Lepszą bronią powinien być czar unoszenia, gdyż dość nietypowym przeciwnikiem był... olbrzymi prosiak! Zwierzak aż się prosił, aby zrobić z niego kotleciki, więc Cho zabrał się do roboty. Okazało się, że przeciwnik nie jest taki straszny. Był wielki, pluł jak oszalały, ale... Biegając w lewo i w prawo pluł tak niedokładnie, że pociski nie dolatywały do skrajnie położonych w lewo i prawo miejsc. Wykorzystując to, Cho rzucał w świnię czarem ze dwa-trzy razy i uciekał w prawy kąt. Tam był bezpieczny. Po kilku minutach kotlet gotowy! Nie trzeba nawet panierować! I to bez fixów Knorra...

Gdy potrawa z osobistego ochroniarza Gallusa była gotowa, Cho wrócił do komnaty bratobójcy. Teraz z kolei Gallusowi zmiękły nogi. Ale to nie z tego powodu padł na kolana i zaczął błagać zwycięzcę ostatecznego pojedynku o litość i przebaczenie. Cho zaprowadził skruszonego Gallusa do zamku króla...

Czy król sprawiedliwie osądził zabójcę? Czy darował mu życie? Jeśli nie, to kto był egzekutorem wyroku? A jeśli tak, to czy resocjalizacja przyniosła w stosunku do Gallusa oczekiwane efekty? Co stało się z tronem krainy Speris? Jak potoczyły się dalsze losy Cho? Nie, nie napiszę. O tym wszystkim oraz o wielu innych rzeczach, dowiecie się w zaskakującym i pełnym napięcia zakończeniu do (chyba to przyznacie) wciągającej gry *Speris Legacy*.

KONIEC
(CDNN — ciąg dalszy nie nastąpi)

■ Artur 'R2D2' Frankowski

PS. Jak zauważyliście, przygody Cho towarzyszyły nam aż przez pięć odcinków. Jeżeli uważacie, że to stanowczo za długo, proszę o opinie. Jeśli wolicie skondensowane opisy typu lewo, prawo, młotek na gwoździu, podnieś jabłko... to dostosujemy się do tego — pismo jest dla Was.



TYTUŁ	**THE SPERIS LEGACY**
PRODUCENT	**TEAM 17'95**
DYSTRYBUTOR	**MARKSOFT** **tel. (0-22) 663-93-90**
GATUNEK	**PRZYGODOWA**
DYSKI	**4**
HD	**TAK**
WYMAGANIA	**AGA/CD32**
CENA	**AGA: 89,06 zł** **CD32: 98,82 zł**



Teenagent

Przedstawiamy kolejne przygody młodocianego agenta wywiadu.

Jeszcze raz poszedłem na obchód domu Ciągwy Jana. Po drodze znalazłem jakiś kamulec, który od razu wpakowałem sobie do kieszeni. Wyrwałem też z korzeniami ziemniak. „Kurcze, o tam na drzewie! Ale fajny kijaszek! Ale jak go zdobyć?" — myślałem tak intensywnie, że złapałem za butelkę Whisky i wlałem jej zawartość... do piły łańcuchowej. Piła zachłysnęła się i po chwili była gotowa do działania. Teraz już mogłem sobie uciąć gałąź rosnącą na pobliskim drzewie. Znów przyszła mi ochota na pływanie. Wróciłem nad jezioro, a przechodząc obok studni, przeciągnąłem po niej kilka razy sierpem. „Matko, ale się naostrzył!" — pomyślałem. Mój wzrok przykuły rosnące na wyspie kwiatki — „Taaaak, gdybym dał je Ani... Dziewczyny to lubią!". W łódce stojącej przy brzegu znalazłem złamane wiosło, przykleiłem więc do niego gałąź. Łódką przepłynąłem na wysepkę. Zerwałem tam dwa kwiatki i gazem do wioski. „Ania powinna być zadowolona!" — myślę sobie. Wręczyłem jej kwiatuszek i... nic. Tak, po prostu tylko ze mną porozmawiała! To człowiek tyle się męczy, żyły sobie wypruwa... Wkurzony totalnie, drugiego kwiatka dałem bezzębnej babuni. Od tej w zamian mogłem wziąć chociaż miotełkę... Zainteresowało mnie również jabłuszko, leżące w koszyczku na stole. Poprosiłem o nie babcię, ale ta smutaska odmówiła mi — zwinnym ruchem podmieniłem jabło z wcześniej znalezionym orzechem i cichaczem wymknąłem się z domu. Poszedłem w kierunku jaskini — zagradzające wejście krzaki usunąłem za pomocą sierpa. Wewnątrz znalazłem dziurę, w którą wetknąłem mysz. Otwór zatkałem kamieniem i dla kawału wysmarowałem to wszystko klejem. Mysz wychodząc drugą stroną kanału przyturlała wraz ze sobą kawałek złota. Schowałem go do kieszeni: „Niezły atut w rozmowie ze



strażnikiem" - pomyślałem. Wychodząc z groty, za pomocą podnośnika uniosłem przydrożny głaz, spod którego wyciągnąłem kawałek jakiegoś gnata (znaczy się kość). Kawałek złota zaniosłem strażnikowi. Gdy wracałem pod dom Ani, zwróciłem uwagę na drzwi do piwnic. Niestety, dostępu do nich bronił jakiś straszliwy cerber. Jak się jednak okazuje, nawet cerbery mają słabe punkty. Temu sympatycznemu pieskowi dałem po prostu znalezioną pod głazem kość. Podeszłem do piwnicznych drzwi, prasnąłem nimi kilka razy z całej siły, aż posypał się tynk. Wszedłem do środka. Jako że było troszeczkę ciemno, pstryknąłem przełącznik znajdujący się na ścianie. Jakiś pająk uciekł na widok tego anormalnego dla niego zjawiska. W kącie znalazłem łopatę i od razu chciałem sprawdzić, czy zmieści się do moich spodni. Jak się okazało, jest to możliwe .

Poszedłem w kierunku posiadłości Ciągwy Jana. Koło jednego z murów spostrzegłem jeża, który na grzbiecie niósł szyszkę. „Kuuurrde!!! Ale, ta szyszka jest fajna" — pomyślałem — „MUSZĘ ją mieć!!!" Wykombinowałem sobie, że zamienią się z jeżem, szyszka za jabłko (przemilczę, że sztuczne). Jeżu był na tyle sympatyczny, że zgodził się na taki interes. Pomyślałem sobie również, że warto by dostać się w końcu do posiadłości tej świni C.J. Hej, mam przecież łopatę — zacząłem kopać. He, jakie to proste... Niestety, tylko teoretycznie... Ale jest przecież inna droga — przypomniał mi się właz koło roju pszczół. Poszedłem tam. Aby pozbyć się pszczół, zmontowałem sobie strzałkę z igły, szyszki oraz pióra — całość cisnąłem w gniazdo. Wyleciał z niego miód, do którego przybiegł jakiś grizzli. Pszczoły broniąc swej własności pogoniły misia, gdzieś na drugi screen, a ja mogłem skorzystać z włazu. Niestety, znowu okazało się, że nie tędy droga. Poszedłem do leśniczówki, gdyż wpadł mi inny pomysł na dostanie się do posiadłości Ciągwy J. Wysmarowałem miotełkę w kominku i tak wzbogaconym przyrządem, przejechałem po ziemniaku, nadając mu wygląd granatu. Wróciłem pod mury posiadłości, do dziupli rosnącego w pobliżu drzewa wrzuciłem „granat". Teraz mogłem już wejść na drzewo. Kotwicą połączoną ze sznurem rzuciłem na mury. Swoją działalnością narobiłem chyba lekkiego dymu, bo przed rezydencję wyszedł sam pan na włościach — Ciągwa Jan. A więc to tak wygląda imperialistyczno-burżuazyjno-kapitalistyczna świnia... Postanowiłem usadzić tego chłystka. No, bo co w końcu, kurczę blade, on sobie myśli — że jest ode mnie sprytniejszy! Pogadałem z nim trochę, ale Jan C. palił tzw. głupa i z pogaduszki nic nie wynikło. Upuścił na ziemię tylko jakiś banknot, który oczywiście podniosłem. Banknocik obejrzałem i dostrzegłem na nim napisy, które zmusiły mnie do odwiedzenia Ani. Gdy Ania zobaczyła banknot, popłakała się i opowiedziała mi historię, po której mogłem tylko wrzasnąć: KRWI, mości panowie!!! Tak jak stałem, pobiegłem do rezydencji Ciągwy Jana. Stawiającego opór strażnika usadziłem jednym, lewym prostym (nie wiedziałem, że w złości mam tyle krzepy!), a drzwi otworzyłem sobie kopniakiem. W ten oto sposób znalazłem się wewnątrz rezydencji. Z miejsca ruszyłem na inwigilację domu tej glisty Jana C. Ruszyłem na pierwsze piętro. Pogrzebałem trochę w szufladach biurka, w których znalazłem aparat fotograficzny oraz dyktafon. Przeglądając biblioteczkę, stwierdziłem, że za jedną z książek może znajdować się skrytka. Okazało się, że otwiera się, gdy jedna z szuflad jest wysunięta (prawa górna). W skrytce znajdowała się kaseta video (może są na niej jakieś fajne filmy z paniami i panami... np. o jeździe figurowej na łyżwach parami) , którą sobie wziąłem. Pogrzebałem również trochę w śmietniku (takie, moje małe zboczenie), z którego wyciągnąłem kartkę papieru. Udałem się do salonu, z którego zabrałem: korek (pod kanapą) — owinąłem go w posiadany papier; pilota (w gazecie), szczypce do lodu oraz butelkę koniaku (w gardle mi zaschło od tego chodzenia...). O jest tu video! Obejrzę więc sobie posiadany filmik. Kasetę włożyłem do video, a telewizor uruchomiłem pilotem. O w mordę... to nie żaden po... rządny film, tylko śpiewający Ciągwa. Ale jak śpiewający! dISCO pOLO przy nim siada... Pomyślałem, że jest to niezły materiał na szantaż, więc szybko zrobiłem zdjęcie telewizorowi. Poszedłem do kuchni, w której pętał się jakiś kuchta. Nie dał mi prawie nic: wziąłem tylko wałek oraz chilli. „I'll be back!"— pomyślałem sobie i wyszedłem. Udałem się do łazienki. Umywalkę zatkałem korkiem owiniętym w papier. Puściłem nieco wody, do której włożyłem butelkę chilli. Odlepiła się etykietka więc nakleiłem ją na butelkę koniaku. Poszedłem na pierwsze piętro po nową kartkę papieru. Gdy schodziłem schodami, przyszedł mi do głowy niezły pomysł, na pozbycie się kucharczyka. Pobiegłem do niego. W miejscu, gdzie stało prawdziwe chilli, postawiłem swoją fałszywą przyprawę. Kucharczyk skorzystał z niej, w związku z czym po chwili kuchnia była moja. Z radości prasnąłem wałkiem w radio. Ze środka wyciągnąłem baterie, które włożyłem do dyktafonu. Otworzyłem lodówkę (Eskimosi, masoni i cykliści są wszędzie) — dobry numer! Kartkę papieru podpaliłem na rozżarzonej płytce

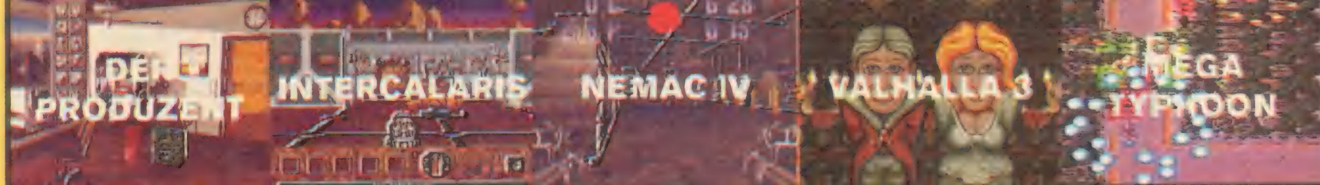


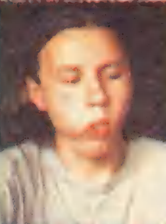
kuchenki i potraktowałem tym mięso znajdujące się w lodówce. Pomyślałem sobie, że przydałaby mi się foliowa torebka, w której opakowane jest mięso. Wrzuciłem więc po prostu je do gara, a torebkę zostawiłem w kieszeni. Poszedłem do łazienki. Z kosza z bielizną wyjąłem szczypcami skarpetki i włożyłem je do foliowej torebeczki. Wróciłem do salonu, aby za pomocą dyktafonu uwiecznić głos Ciągwy Jana na taśmie. W pokoju obok znajdował się robot o psychodelicznym pseudo — Czesio. Pogadałem z nim trochę, po czym pokazałem mu dyktafon, fotografię oraz skarpetki. Robot „pomyślał", że jestem jego panem i otworzył się przede mną (dobrze, że nie zaczął opowiadać swojego życiorysu...). Z bebechów robota wyjąłem słoik oraz „pamiętnik" Jana C., który od razu przeczytałem. Taaaa, to skubaniec ten C.J., niezły numer... pastylki czasu i obrabianie banków. Gdy tak zaczytywałem się w lekturze pamiętników Jana C., na korytarzu usłyszałem kroki. To był Ciągwa — nie mając innego wyjścia schowałem się za rogiem ekranu. Gdy wyszedł, wyjąłem z szafki klamkę i ruszyłem do łazienki. Przy drzwiach zauważyłem dziurkę, w którą włożyłem klamkę. Gdy nią poruszyłem, otworzyło się sekretne przejście. W pokoju, korzystając z pigułki czasowej wyłączyłem olbrzymi wiatrak. Wszedłem do kolejnych drzwi — zrobiło się małe zamieszanie i Ciągwa zdołał mi umknąć. Wróciłem do salonu — znajdowało się w nim kolejne, otwarte tajne przejście. Skorzystałem z niego i znalazłem się w skarbcu, w którym nie zgadniecie kto był... tak, tak Ciągwa Jan. Po jego zachowaniu widać było, że szykuje się do ewakuacji. Obezwładniłem go za pomocą butelki.... No cóż, nie da się ukryć, że w tym momencie ukończyłem swoją pierwszą wielką misję... Kapitan opowiedział mi ładną bajeczkę, wysłuchałem całej litanii dziękczynnej pod moim adresem od Wielce Ważnej Osobistości z RGB i postanowiłem sobie trochę odpocząć, oglądając napis „Koniec".

■ Tajnos Agentos SUICIDE&JAGD52

TYTUŁ	TEENAGENT
PRODUCENT	UNION SYSTEMS'95
DYSTRYBUTOR	METROPOLIS tel. (0-76) 47-85-81
GATUNEK	PRZYGODÓWKA
DYSKI	6
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS/AGA/CD32
CENA	Tel.

WŁASNE ZDANIE



		DER PRODUZENT	INTERCALARIS	NEMAC IV	VALHALLA 3	MEGA TYPHOON
	Adam „Frey" Barczyński	Nie jest to gierka z jajem	Można pochodzić, ale przyjemność z tego znikoma	To nie na mój sprzęt	Dobre dla maniaków	Nie grywam w takie gry
	Kamil Barczyński	Komercyjny Movie Maker	Zobaczyć można, pograć nie	Ocena V	Nie tylko dla maniaków	Świetna strzelanka w starym stylu
	Rafał Belke	Czekam na wersję angielską	Proszę o inny zestaw pytań...	Trochę za trudna, poza tym OKAY!	Jest sterowanie myszką!	Stary pomysł w nowym wykonaniu
	Tomek „Hires" Filipek	Niezła, niezła	Kompletna beznadzieja	Gdyby nie ten speed...	Patrz ACS 7	Nie przepadam za takimi grami
	Artur „R2D2" Frankowski	Ciężko zajarzyć, bo po niemiecku	Bleee...	Nemac jak Nemac	Najlepsza z całej serii	Może być
	Marcin „Suicide" Marzęcki	Materiał nie dostarczony na czas				
	Jacek „Baron Jack" Pietruszczak	Niegłupia, ale po niemiecku	Nie chcę na to patrzeć!	Wolę dziurawić substancje organiczne	Znowu Valhalla...	Prosta, ale fajna
	Romuald „Jagd 52" Wawrzyniak	Materiał nie dostarczony na czas				
	Marcin Jaskólski „Little Horror"	Nie lubię menedżerów	Grafika nadal na niskim poziomie	Nieco monotonne	Lepsza od poprzednich części	Taka sobie

RPG



Ehhh, ale się narobiło — zima za pasem! Za oknem pogoda choruje jak skacowany człowiek, dziewczyny wkładają grube ubrania, samochody ochlapują człowieka syfem zalegającym na ulicy... W takich momentach, aby nasi Czytelnicy nie popadli w skrajną depresję, do walki o dobre samopoczucie ludzi staje Suicide, dziergający w pocie czoła kolejną część rubryki RPG. Tak więc dzisiaj proponuję małą wysiadkę z otaczającej nas rzeczywistości — proszę włączyć sobie nastrojową muzyczkę, usiąść koło jakiegoś ciepłego przedmiotu (może być kuchenka gazowa)... Rozpoczynamy kolejną wędrówkę w świat fantasy...

RPG – SZTUKA PRZEŻYCIA

Tower Of Souls

Jest to jedna z najrzadziej opisywanych (sorry Edward) gierek (opis w numerze 3/95). Pomyślałem sobie, że warto by naprawić ten błąd, jako że produkcja mimo iż nie jest megarewalacyjna, zasługuje na chwilę uwagi. O co więc chodzi... Otóż naszym zadaniem jest (na pewno jesteście zaskoczeni) zabicie pewnego złego faceta. Owemu osobnikowi o wiele mówiącej ksywce — Baalhathrok zapragnęła się najwyraźniej mała dyktaturka nad krainą o psychodelicznej nazwie Chaybore, ponieważ świsnął z miejscowej świątyni kryształy kontroli ciemnych sił i uciekł z nimi do swojej kryjówki. Jako że nie było więcej chętnych poza Tobą, wszyscy mieszkańcy owej krainy jednomyślnie postanowili wysłać Cię na „pokojową misję", której celem jest wywłaszczenie gada ze skradzionych cudeniek. Ot i cała ideologia, w praktyce sprawa wygląda trochę prościej — zabić wszystkich żywych (lub umarłych), wyłączając oczywiście siebie... Grafika w *Tower of Souls* przedstawiona jest w rzucie izometrycznym. Trudno jest właściwie wypowiedzieć się o jej jakości jednoznacznie — niby paleta jest agowska, ale jakoś duża liczba kolorów nie rzuca się zbytnio w oczy. Trzeba jednak przyznać, że całość jest wykonana nad wyraz estetycznie. Inną, dość denerwującą wadą grafiki jest jej niezmienność. Jedyne różnice między poszczególnymi poziomami polegają na zmianie koloru ścian lochów oraz ewentualnie wdepnięciu na innych przeciwników. Jeśli już jesteśmy przy panach niegrzecznych — niestety w grze nie ma zbyt wielkiej różnorodności naszych adwersarzy, a część z nich bardzo trudno (dla wyrobionych w te klocki zapewne „tylko" trudno..) jest pokonać ze względu na pogięte sterowanie. Naszym konuskiem sterujemy mianowicie za pomocą... myszy!!! Przy izomerycznym przedstawieniu pola akcji jest to naprawdę „niesamowita" atrakcja. Z tego powodu dopiero po kilkunastominutowym graniu udaje nam się zapanować nad „krokiem tropiciela węży" sterowanego przez nas bohatera. Inną dość nietypową cechą *Tower Of Souls* jest sposób save'owania. Autorzy gry wyszli najwyraźniej z podobnego założenia, co autorzy *Blade Of Destiny*: że gra rpg to nie zręcznościówka z savem i trzeba trochę się napocić, by móc zapisać stan gry. W *TOS*, aby zapisać grę, musimy uzbierać okrągłą sumkę, którą to następnie trzeba zapchać buzię siedzącej w rogu ekranu figurki (info dla wszystkich „zaobrączkowanych" czytelników *ACS*: nie uosabia ona ani żony, ani dzieci — jest to po prostu rodzaj pieska). Osobiście uważam, że to nie najgłupszy pomysł, w każdym bądź razie na pewno dużo rozsądniejszy niż odejmowanie bohaterom punktów doświadczenia — vide *Blade Of Destiny*. W *TOS* duży nacisk położono na obsługę czy raczej opiekę gracza nad bohaterem. Ów posiada niezwykle duży plecak, sugerujący mnogość znajdowanych podczas gry przedmiotów (w rzeczy samej tak jest...). Nasz bohater posiada oczywiście standardowe przymioty opisujące jego stan psychofizyczny oraz stopień głodu i pragnienia. Bardzo ciekawie przedstawione są rany odniesione w walce — nie tylko poprzez odejmowanie punktów życia, ale także bezpośrednio na wizerunku naszego bohatera. Ciekawostką odnośnie obsługi herosa jest fakt, że jego części garderoby podczas walki mogą zostać uszkodzone (również jest to pokazane „organoleptycznie"), tracąc jednocześnie swoje właściwości obronne. Osobna część gry to magia. Jest to fragment nad wyraz rozwinięty (i bardzo dobrze...). W trakcie gry możemy znaleźć całe mnóstwo pierścieni, naszyjników, ksiąg magicznych itd., które wspomagają czarowanie. Mikstury magiczne to zupełnie inna para kaloszy. Sam proces ich przygotowania jest, moim zdaniem, w grze przedstawiony rewelacyjnie. W celu uzyskania magicznego napoju musimy skorzystać z posiadanej machiny oraz wielu składników np. (hmmm...) grzybków, które również znajdujemy podczas gry. Gdy już je posiadamy, przystępujemy do ucierania, zgniatania, gotowania i wlewania preparatów do fiolki — wszystkie działania przedstawiono graficznie w sposób rewelacyjny! Cała „procedura" przypomina klimatem proces parzenia herbaty przez japońskie panienki, ubrane w te śliczne cepeliowskie ubranka, ale moim zdaniem wybitnie podkręca rolplejowy nastrój produktu. Jeśli miałbym służyć dobrą babciną radą, to od razu podpowiadam potencjalnym graczom: koniecznie korzystajcie z czarów i mikstur, gdyż przejście gry bez nich jest niemożliwe (dość wysoki poziom trudności)!!! Inną przyjemną cechą *Tower Of Souls* jest automapping, chociaż niezbyt dokładny, z łatwością pozwala zorientować się, w którym miejscu dungeonów się aktualnie znajdujemy.

Podsumowując: *Tower Of Souls* to nic nadzwyczajnego, jednak jest to kawałek dobrego stuffu, który nie zawiedzie rolplejowca - jeśli miałbym wybierać np. między *Kargonem*, a już nie najmłodszym *TOS*, na pewno wybrałbym tego drugiego. Myślę więc, że jeśli za oknem widzicie właśnie, jak niebo dostaje torsji, a w telewizji znów powtarzają *Airwolfa* lub *McGyvera*, to warto jest udać się na chwilę do *Wieży Dusz*...

RPG – STREFA MROKU

Władca Ciemności

Wampiry, to chyba jedyne monstra w całym okultyźmie, które budzą tak wiele emocji. W swych listach Czytelnicy już kilkukrotnie odradzali mi pisanie o nich, sugerując, że jest to temat mocno wytarty, a jednocześnie pojawiło się trochę głosów „za". Jako że (przynajmniej w tej kwestii) nie jestem ignorantem, nie mogę pominąć tematu „wampiry", który wstrząsnął całym wiekiem osiemnastym, a w dzisiejszych czasach powoduje, że wielu ludzi wydaje pieniążki po to, by w kinie trząść się ze strachu przez ponad godzinę, oglądając faceta (-tkę) z dużymi białymi ząbkami. Aby nie powstał zbyt wielki bałagan (wiadomości o wampirach jest naprawdę baaardzo dużo), temat postaram się usystematyzować wg. następujących punktów:

1. Co to jest wampir i gdzie można się na niego natknąć (jak w słowniku od biologii :-);

2. Cechy charakterystyczne wampira: zachowanie, tryb życia itd.;

3. Polowania na wampiry. Uśmiercenie wampira (przekonacie się, że nie jest to tak



łatwe, jak sugerują amerykańskie filmów - kołek bum!... i napis „The End");

4. Podsumowanie: wampiry w literaturze i sztuce (o @#S@S!! — to już zabrzmiało jak z licealnego podręcznika — przepraszam wszystkich urażonych...), czyli co warto przeczytać i obejrzeć.

Z góry uprzedzam wszystkich malkontentów i nie lubiących seriali brazylijskich, temat będzie rozłożony na odcinki, gdyż jest naprawdę bardzo obszerny. Z mojej strony pragnę zapewnić, że nie będzie lania wody, a całość postaram się napisać „lekkim piórem". Zacznijmy więc...

Wampir to rodzaj zjawy o specyficznych cechach. Posiada on bardzo charakterystyczne ograniczenia oraz przymioty, o których napiszę trochę później. Wampirem można zostać tylko w jeden sposób: ofiara musi zostać ukąszona przez „człowieka", który sam jest wampirem. Skąd wziął się pierwszy wampir? Tego problemu oczywiście nie należy rozstrzygać (podobnie jak elementarnych kwestii wiary), gdyż ustalenie tego faktu jest niemożliwe (to samo jest z jajkiem i kurą... — przyp. RB). Trzeba po prostu przyjąć za aksjomat (Oj, Suicide, Tymek cię zlinczuje za takie wyrazy — przyp. RB), że wampiry istnieją... Można się oczywiście domyślać ścisłego związku istnienia wampirów z Czarną Magią, ale stwierdzenie czegokolwiek w tej kwestii „na pewno" nie jest możliwe, gdyż większość nowych i starych przekazów albo pomija skwapliwie ten dość grząski temat, albo teorie są tak rozbieżne i nieprawdopodobne, że nie wiadomo która z nich jest prawdziwa. Uczynię więc dokładnie to, co czyni większość źródeł — ominę tę kwestię i napiszę od razu o miejscach, w jakich można znaleźć wampiry. Ulubionymi siedliskami „Władcy Ciemności" są przede



wszystkim wszelkie miejsca opuszczone. Wynika to z faktu, że tak naprawdę wampir prowadzi tryb życia wiecznego banity. W wieku osiemnastym najbardziej modną wizją „domu" wampira były wielkie posępne zamczyska z potężną plątaniną podziemi, w których to właśnie chował się ów potwór. Zamki te otoczone były rozległą i wyludnioną z wiadomych względów krainą, najczęściej mocno zalesioną. Dlaczego to, a nie inne miejsce? Chodziło o to, aby maksymalnie uniemożliwić ewentualnym pogromcom wampirów drogę do celu. Przedarcie się przez potężny las i przechodzenie przez opustoszałe wioski miało zasadniczy wpływ na kondycję psychofizyczną „bohatera". Oczywiście nikt nie śmiał poruszać się w nocy po takim terenie, gdyż i za dnia było tam wystarczająco niebezpiecznie: las był pełen hord dzikich wilków, będących sługami Władcy Ciemności, zaś nocą cały ten zoolog był uzupełniany przez „słabsze", ale również niebezpieczne wampiry służące swemu potężnemu Panu. Nawet gdy nasz pogromca wampirów dotarł na miejsce przeznaczenia, czekało go jeszcze najgorsze — odnalezienie wampira w zamczysku. Jest to robota dla ludzi o stalowych nerwach... W czasach dzisiejszych owe zamczyska spotyka się coraz trudniej, ale miejsc opustoszałych, do których ludzie rzadko uczęszczają jest nadal dużo. Najbardziej ulubionymi zakamarkami są wszelkie opuszczone budowle (szczególnie ich piwnice) oraz cmentarze. Czasami mówi się też o tym, że wampiry potrafią zagnieżdżać się w opuszczonych i nie odwiedzanych przez nikogo odcinkach kanalizacji oraz np. metra (no cóż, jak widać kloszardzi prowadzą bardzo niebezpieczny tryb życia...). Ulubionym siedliskiem wampirów są również wszelkiego rodzaju olbrzymie jaskinie i groty, stąd często można spotkać owe potwory w gęstych lasach lub dzikich i niezbadanych górach. Generalnie wampir może się zalokować w każdym miejscu, które zapewni mu spokój podczas snu oraz utrudni nawet przypadkowej osobie dotarcie do trumny za dnia, kiedy to monstrum jest praktycznie bezbronne. Owa bezbronność wynika w prostej linii z cech charakterystycznych Nocnego Łowcy, ale o tym przeczytacie w następnym odcinku RPG-STREFA MROKU...

cdn.

RPG – INFORMACJE

Na początek odpowiedzi na listy, a później, jeśli ktoś będzie miał ochotę, może przeczytać mój luźny bełkot na tematy związane z rubryką RPG.

• For PAWEŁ PATYSIAK. Dzięki za list — faktycznie na 9 płycie z serii Aminet znajduje się całkiem ciekawa gierka — *Bloodfest* (katalog Aminet/game/role). Produkt wart zauważenia, mimo statusu shareware. Jest to pełnowartościowy, typowy rolplej w tonacji trochę cyberpunkowej. Może grafika nie jest jakąś rewelacją, ale jak to mówią fani Bingo, „da się w to pograć". Odnośnie problemów z zapisem stanu gry w *Tower Of Souls* odsyłam Cię do rubryki „Sztuka Przeżycia" stronę



wcześniej. Co do gier *Liberation* oraz *Whales Voyage* — pytasz czy można je zaliczyć do gatunku rpg. Jako że w tej dziedzinie jestem ortodoksem, osobiście sądzę, że NIE... Trzeba jednak wziąć pod uwagę fakt komercjalizacji i istnienia zjawiska kultury masowej, dla której pod etykietką czarne sprzedaje się białe, jako że jakaś liczna grupa ludzi — potencjalnych kupców przyzwyczaiła się czarne nazywać białym. Inną sprawą jest zmniejszenie poziomu intelektualnego gier (to, co się dzieje na rynku Amigi i PC, to po prostu dramat) — jak wiadomo ludzi lubiących myśleć jest mniej niż ludzi, którzy wolą, aby myślano za nich. Ja osobiście odkładam takie gry po 10-20 minutach zabawy...

• For SŁAWEK „THE KILLER". Chodzi o grę *Ishar III*. Twoim zadaniem w dżungli nr 2 jest odnalezienie odłamku meteorytu. Gdy go zdobędziesz, będziesz mógł wrócić do miasta. W parku na południe od biblioteki znajdziesz jego drugą część. Połącz je, dzięki czemu otworzy się brama prowadząca w góry. Chaos Sword nie jest potrzebny do niczego konkretnego — jest to po prostu broń znaleziona za tzw. friko. Używana przez wojownika o odpowiednich parametrach może być bardzo niebezpieczna.

• For TYMEK Z JEŻYC. 1. Sytuacja z przeciąganiem artykułów na inne numery na pewno powtórzy się, ponieważ niektóre materiały fizycznie nie mieszczą się w określonych ramach. 2. O Szatanie napiszę na pewno! 3. Pomysł z opisywaniem książek lub filmów jest godny uwagi i na pewno go przemyślę. 4. Lista rolplejów na łamach tej rubryki raczej nie będzie się ukazywała, gdyż wymagałoby to bardzo dużego odzewu ze strony Czytelników, a znając doświadczenia swoje i Jagoda wiem, że ludzie „listów pisać nie lubią".



Teraz mój luźny bełkot. Chciałbym abyście Wy, Drodzy Czytelnicy kolektywnie wyrazili swoje zdanie na temat: „Czy opisy filmów i książek czysto fantasy lub o tematyce STREFY MROKU warto umieszczać w RPG?". Poza tym, jeśli ktoś ma ochotę, niech wypowie się w kwestii – czy i dlaczego (nie)podoba mu się obecna forma działu RPG — jak dotąd nie dostałem żadnego konkretnego listu na ten temat. Czy mam uważać, że wszystko jest ok? Myślę, że warto by trochę „pomęczyć" temat, który poruszyłem, a propos odpowiedzi na list PAWŁA PATYSIAKA: „Czy komercjalizacja gier rpg to zjawisko pozytywne czy negatywne" — mała polemika między Czytelnikami na łamach *ACS* jest oczywiście jak najbardziej oczekiwana. To by było na tyle w dzisiejszym odcinku RPG. Przemyślcie odpowiedzi na mój message i chwytajcie za długopisy! Tymczasem: cia(ł)o meine babies — I'll be back w następnym numerze!!!

Vampirus Suicide :–E





Strategia cz. VII

Witajcie w siódmym odcinku naszego serialu (dementuję z miejsca krążące pogłoski, że moim przodkiem był jakiś mierny twórca telewizyjny zarabiający na życie skrobaniem 23584 odcinka serialu „Ostatnia miłość Lucii"). Z bieżących informacji, jakie do mnie dotarły, wynika, iż niebawem niejaki JAGD 52 może przejść na „zasłużoną" emeryturkę, więc skupcie się dzieciaczki na bieżącym tekście, bo V Kolumna czuwa i kto wie czy następnym razem nie będziecie czytać wypocin innego „stratega" (jeśli ktokolwiek zechce i będzie w stanie podjąć wątek).

TEORIA I PRAKTYKA STRATEGII

Oto dziś usłyszycie o roli ZASKOCZENIA. Ten odcinek ma za zadanie uzupełnić część VI naszego cyklu i dodać nieco nowej wiedzy w temacie „krycia się" (cokolwiek by przez to nie rozumieć). Dlaczego zaskoczenie ma tak wielkie znaczenie? Może inaczej... Co rozumiemy przez pojęcie zaskoczenia? Świetnie na to pytanie odpowiedział pan Mossor w swojej pracy *Sztuka wojenna w warunkach nowoczesnej wojny* (Polecam!!). Otóż zaskoczenie jest to „zjawienie się tak dużej siły, jakiej się nieprzyjaciel nie spodziewa tam, gdzie jej nie oczekuje". Jeśliby dodać za gen. Koziejem „i w czasie jakiego nie brał pod uwagę", to otrzymamy całkowitą definicję naszego przewodniego pojęcia. Generalnie zwykło się uważać, że zaskoczenie w warunkach współczesnego teatru działań jest pojęciem zbyt leciwym (wiadomo, niektórzy naoglądali się *Airwolfa* i na pytanie, skąd weźmie dane o wrogu, odpowie „bo satelyta mnie powie"). Skądże znowu! Świadczy o tym chociażby konflikt zwany wojną Yom Kippur. W wyniku zaskoczenia strategicznego siły egipskie naruszyły rdzeń obrony izraelskiej i tylko niezwykle szybka ingerencja oddziałów zmechanizowanych i nieudolność dowództwa egipskiego spowodowały zaprzepaszczenie okazji do pobicia Izraelczyków na Synaju. Odpowiedzmy teraz sobie na pytanie postawione na początku. Dlaczego zaskoczenie ma tak wielkie znaczenie? Otóż nawet najlepiej przygotowana armia świata będzie miała trudności w zatrzymaniu (nie mówiąc o pobiciu) przeciwnika działającego nagle, szybko i z dużą brawurą. Zaskoczenie odnosi się nie tylko do czasu, to także miejsce ataku (pozorowanie „pustego" rejonu poprzez maskowanie działań lub ich intensyfikację w innym miejscu frontu) i przede wszystkim siła. I tutaj dochodzimy do bardzo ważnej rzeczy, pojęcia które jest integralną częścią ZASKOCZENIA. Chodzi o MASKOWANIE. I to nie tylko ukrycie w gąszczu naszego czołgu poprzez pokrycie go wydzieranką ze szkolnych bloków z kolorowym papierem (RuLeZ!). Chodzi tutaj o ukrycie całości manewru i sił z nim związanych (nie jeden, lecz kilkadziesiąt (a jak da Bóg i minister Dobrzański, to kilkaset) wozów bojowych). Świetnym przykładem takiej działalności mogą być operacje w Afryce Północnej podczas II wojny światowej. Na terenie płaskim jak stół i gołym niczym panna z rozkładówki udało się każdej ze stron (bo te triki stosowali i Alianci, i wojska Osi) schować magazyny z wodą i paliwem oraz kilkaset wozów bojowych. Jeśli kogoś interesuje jak tego dokonano, to polecam mu wydawnictwa fachowe (w przypadku ich braku pozostaje wyobraźnia i piaskownica na podwórku).

MASKOWANIE to elementarna część każdej operacji wojennej uruchamianej z zaskoczenia (choć najgorzej, gdy zaskoczone jest własne wojsko, jest parę takich przypadków w historii). Jak przeciwdziałać zaskoczeniu? To trudne pytanie. Generalnie nigdy, przenigdy, nie wolno zapominać o rozpoznaniu. To ono może przekazać nam sygnały ostrzegawcze, zawsze należy dbać o swoje ubezpieczenie (i dotyczy to tak samo marszałka, jak i plutonowego), mieć oczy otwarte i, jak to mawiał jeden mój znajomy w mundurze, głowę pośrodku. (UWAGA! Powyższa zasada obowiązuje także podczas spożywania trunków wysokoprocentowych i w czasie obcowania z płcią przeciwną — oto praktyczne wykorzystanie naszego kursu). Reszta za miesiąc (lub coś koło tego).



SCALAK I PLANSZA

Hm... Hm... Echę... Drap, drap, drap (to było chrząkanie i drapanie się w potylicę). Nie mam słów, chyba naprawdę przyjdzie nam wyciąć z atlasu mapę, wyciągnąć spod łóżka cynowe zastępy i rozpocząć kampanię na przyszkolnym boisku. Jak tak dalej pójdzie, to po prostu nawet nie V Kolumna (pod stienku i Salwą PAL!), ale zwykli dystrybutorzy i producenci zmuszą mnie do zejścia z tego łez padołu. Czuję się jak wielbłąd po sforsowaniu Sahary, któremu właśnie powiedziano, że bukłaki z wodą „się zgubiły". Po prostu kompletna posucha... Nic, absolutnie nic nie ma! Czekam na uwagi Czytelników w sprawie: czy w ramach SCALAKA I PLANSZY serwować krótkie odsmażanki czy też czekać na nową produkcję „for mind users only". Dla tych, co chcieliby napisać, informacja: do czasu wydania czegoś nowego będę miał brodę a'la Mojżesz.

Cóż, zwróćmy w takim razie nasze patrzałki na planszę. Jakiś czas temu firma Dragon do swej niezbyt wówczas bogatej oferty dorzuciła produkt, który muszę uznać za po prostu wspaniały. Po serii gier opisujących działania w II wojnie światowej przyszedł czas na prawdziwy rarytas. Oto pojawiła się możliwość rozegrania bitwy w czasach tak nam odległego XVII stulecia (dodajmy, naszej ery). Oto bowiem (TYMEK,



Specjalnie Dla CIEBIE!) mamy przed sobą możliwość rozegrania jednej z najbardziej nieprawdopodobnych bitew w historii wojskowości. Panowie! Oto *Kircholm 1605* (stending owejszyn!). Dlaczego niezwykła? Jeśli 4000 żołnierzy rozgramia przy stratach własnych około 100 zabitych, prawie 12000 żołnierzy wroga (połowa z nich ginie), to jest to na Boga wyczyn godny Napoleona (choć ten przyszedł nieco później). Chylę nisko czoło przed dziś niestety już tylko wspomnieniem hetmana polnego litewskiego Jana Karola Chodkiewicza. Przed tym, któremu Rzeczpospolita winna jest pamięć na wieki. Jakże niewielu ludzi takiego formatu paradowało na przestrzeni dziejów w barwach Najjaśniejszej Rzeczypospolitej. Lecz wracajmy do gry...

Plansza przedstawia rejon wsi Kircholm, koło której rozegrała się pamiętna bitwa. Planszę wykonano starannie, choć, jak w przypadku i reszty gier Dragona, przydałoby się jej wzmocnienie na zgięciach. Przykładowo, moja mapa od opisywanego miesiąc temu *Piotrkowa* przypomina cedzak. Jest to wada dla graczy, którzy nie mają możliwości trzymania mapy rozłożonej gdzieś w domu. Żetony są niestety do wycięcia (na szczęście Dragon powoli odchodzi od tej taktyki).



Przedstawiają one najważniejsze rodzaje ówczesnych sił zbrojnych (przypominam tym, którzy nie przerabiali trylogii, że naszym przeciwnikiem byli reprezentanci koncernu Volvo). Książka z przepisami do najgrubszych nie należy, ale ich opanowanie zajmie graczom sporo czasu: są nieco skomplikowane, choć uzupełniają się dość logicznie. Minimum dwukrotna lektura jest niezbędna. Gra się przyjemnie i... Nawet niezbyt długo (niewątpliwy plus w naszych zagonionych czasach). Jak w każdej grze taktycznej dużą rolę odgrywa nie tylko odpowiednie położenie żetonów na planszy, ale i ich ukierunkowanie (żetony posiadają front, boki i strefę tylną) jest niezwykle ważne. Granie w pokoju z przeciągiem czy kolegą epileptykiem stanowczo odradzam. Produkt wykonany bardzo dobrze i nie sprawiający zbytnich problemów w eksploatacji. Idącym na łatwiznę i ostrożnym polecam rozgrywkę w barwach szwedzkich (informacja dla tych, którzy nie znają się na samochodach). Na mózgowców i miłośników „sytuacji bez wyjścia" czeka wariant polski. Panowie! Czas przywrócić Koronie zagrożone ziemie w Inflantach.

LISTA LISTA

Hej Oldboye! Ze zdziwieniem stwierdziłem, że moja porcja poczty nieco... spuchła! Efekt jest zdumiewający. Suicide zaczął do mnie mówić per collego, a nasz redakcyjny malkontent (przez którego ręce ten tekst przechodzi) poklepując mnie po plecach jedną ręką, drugą zwinął pocztówkę z widokiem plaży (nie napiszę co było na plaży, bo ten człowiek spętany jest węzłami gorszymi niż gordyjskie (czyt. małżeństwo)). Tak, tak, nieco epistolografii i życie staje się prostsze. A oto wyniki Waszej pisaniny przeliczone na punkty przez Jagda i także przez niego „odpowiednio" zinterpretowane (czyt. podliczone).

1. *Civilization*	(pozycja niezachwiana)
2. *Dune II*	(blisko, coraz bliżej)
3. *Settlers*	
4. *UFO*	
5. *Centurion*	(rześki staruszek)
6. *Genghis* Khan	(My God! Surprise!)
7. *Campaign II*	
8. *Vikings*	
9. *Warlords*	(szkoda, że nie zrobili Dwójki.. na Amigę)
10. *History Line*	(powrót dinozaura)

Wskutek zintensyfikowania wysiłków, wielkiej woli i nieustającej aktywności... Po prostu kilkunastu nowych korespondentów wprowadziło zamieszanie w końcówce listy, ale, jak widać, liderzy trzymają się mocno.

ŁĄCZNOŚĆ

Nazbierało się trochę tego, ale nie myślcie, że od razu dam answery na wszystko. Po pierwsze, już mi spuchły paluchy od młócenia klawiatury, po drugie kawa jest na wykończeniu i po trzecie wreszcie, mój wykładowca od języka imperium (myślę o prawdziwym Imperium, a nie o wschodnich landach) jest równie liberalny, jak oddział Sonderkommando pacyfikujący ukraińską wioskę. Efekt: jest 1:30 AM i moje receptory są na wyczerpaniu. Wyciągam więc z szuflady jakieś trzy pomięte kartki i próbuję się czegoś z nich dowiedzieć (po prostu czytać muszę w świetle monitora Neptun XXX, żarówkę zabrał wczoraj strażnik i jeszcze się odgrażał, że mi to „białe kwadratowe pudełko z przyciskami i lampką zabierze. A było nie ruszać zawleczki...).

• For Radosław Łysek (Milicz). Wybacz, ale tego typu działalność leży poza moimi kompetencjami, zwracam więc kopertę (odpowiadam, jestem nieprzekupny... a poza tym facet przysłał dyskietkę) z nośnikiem. Mam nadzieję, że jego zawartość Cię usatysfakcjonuje. Dzięki za głos w sprawie LISTY. Twoje zapytanie o ankietę przekazałem RB. Wszystko w jego rękach. Amen.

• For Łukasz Gajewski (Jarocin — RuLeZZ!) Dzięki za wspaniały list. Wierzę, że czyta ktoś te moje bazgrołki i wyciąga z nich wnioski. Z użytej w nim terminologii wnioskuję, że nie jesteś dyletantem utyskującym na odwieczne problemy Czytelników. Nie będę jednak chyba miał okazji i miejsca na uzupełnienie tego odcinka. Poza tym, jak sam zapewne wiesz, zbytnia szczegółowość natury technicznej czy teoretycznej nie jest wskazana. Proste teksty dla prostych ludzi. Tylko na Boga, nie weź tego zbytnio do siebie i dalej drąż tę dziedzinę...

• For Marian Bryłka (Sokolniki/Ochedzyn St.) AVE! O Khanie naturalnie słyszałem, ale było to, jak mówią, dawno i nieprawda. Tym niemniej zmusiłeś mnie do wyszukania tej giery w moim archiwum i przypuszczam, że dobra odsmażka będzie co najmniej tak dobra, jak świeże danko, tym bardziej, że tego świeżego nie widać. Większej liczby stron raczej STRATEGIA nie otrzyma, są nawet tendencje idące w innym kierunku... Konkursy będą, ale czekam na coś dobrego w ofercie naszych Ókohanyh developerów. Mam nadzieję, że sytuacja niebawem się zmieni.

No i to by było na tyle dzisiaj, wiaro. Kreślę te słowa w dniu będącym ponoć świętem narodowym. Ciekawe, ilu Polaków naprawdę wie co się zdarzyło 11 listopada i może o tym powiedzieć, wychodząc poza wyświechtany frazes „odzyskaliśmy niepodległość". Trzeba umieć coś szanować, by znać jego wartość i wiedzieć czym jest...

Ave Polonia!
JAGD 52



SZWINDEL ZONE

COLORADO, Damian Małecki

Zmieniamy plik o nazwie SOS.FIC (dysk z grą)

Bajt 1 — energia, hex.FF (daje 3 razy więcej energii)

Bajt 3 — proch, hex.FA (daje dużo prochu)

Bajty 227,228,229,231 — INWENTARZ:

01 strzelba	09 dziecko
02 siekiera	0A srebrna kula
03 nóż	0B order za odwagę
04 granat	0C bryła złota
05 butelka energii	0D naszyjnik
06 róg z prochem	0E skóra
07 beczka prochu	0F złoto
08 fajka	10 papier

D/GENERATION, Damian Małecki

Plik SAVE.DAT (należy go stworzyć przez ALT+S (save level)) na 1-szym dysku. Wczytanie przez ALT+R. Plik ma zaledwie 36 bajtów.

BAJT 6 — życie (na hex.63)

BAJT 7 — rescued (max.99 czyli hex.63)

BAJT 9 — granaty

Aby otworzyć zaporę, wpisz do komputera jako USER NAME — seth, a jako PASSCODE — ostrich.

FIGHTIN' SPIRIT, Baron Jack

Jak już wcześniej pisałem, lista ciosów podana w zeszłym numerze. Jest trochę niekompletna, gdyż kilka ciosów jest naprawdę trudnych. Po wielu godzinach spędzonych przed ekranem i maltretowaniu mojego manipulatora wychyłkowego (joya) udało mi sie uzyskać pozostałe ciosy specjalne. Tym razem ich lista jest kompletna, sprawdzona przez drugą osobę więc nie jest dziełem przypadku. Podam oczywiście tylko ciosy, które poprzednio miały znaki zapytania zamiast kombinacji ruchów oraz te, które w rzeczywistości wyglądają trochę inaczej. Jeszcze raz życzę miłego obijania twarzy przeciwnika.

TONG LEE:

* Atak z góry — wyskok i w górze D, TS, T, F

ERIC:

Tu jest poprawka, gdyż zamiast drugiego ciosu (wyskok ognisty) mamy ognisty półobrót:

* Ognisty półobrót — T, TS, D, PS, P, F
* Ognisty kopniak — D 2 sek., P, F
* Orzeł — wyskok i w górze P, L, P, F

SHUZAR:

* Kobra — T, P, PS, D, F

YURI:

* Smok — P, D, PS, P, F

SHEILLA:

Tu nie zgadza się cios ostatni - Hurrican kick

* Hurrican kick — T, P, T, F

YADON:

Tu nie zgadzał się Bieg z prądem

* Bieg z prądem - R, PS, D, TS, T, F
* Dwie głowy - P, PS, D, PS, P, F
* Oddech w locie - wyskok i w górze D, PS, P, F

GALAGA, R2D2

1. Czerwona, zielona i niebieska czaszka da ci bardzo dobrą broń, pełną moc ognia oraz dużą szybkość statku.

2. Jeżeli nie wiesz jaką czaszkę powinieneś teraz zebrać, powie ci o tym kolor meteorów w Meteor Storm.

3. Jeżeli masz wszystkie paski dla danej rangi i kupisz ich więcej w sklepie, to w rzeczywistości kupisz nową rangę (jeden pasek - jedna ranga).

4. Jeżeli wybuchnie Smart Bomb i będą spadały Gemy, możesz je zbierać trzymając joystick do dołu.

5. Jeżeli masz jakąś broń i złapiesz ją ponownie, dostaniesz dodatkowy pocisk.

6. Jeżeli scopem złapałeś dwóch obcych, to następnych możesz nim zabijać, za co dostaniesz dużo punktów.

7. Jeśli złapałeś gadżet x2 lub x5, to za złapanie gadżetu z meteorami otrzymasz dużo punktów.

8. Jeżeli skończysz grę mając aktywny gadżet x2 lub x5, dostaniesz dużą premię.

9. Złapanie jakiegokolwiek gadżetu przenoszącego do innej planszy w planszy bonusowej spowoduje, że dostaniesz premię jak za zabicie wszystkich obcych.

10. Przejście całej planszy z meteorami da 100000 punktów.

11. Gdy posiadasz już rangę admirała i zbierzesz (kub kupisz) następną, dostaniesz 1000000 punktów.

12. Zestrzelenie UFO (z napisem Hurry Up!) da ci pasek do rangi, którego jeszcze nie masz.

13. Kiedy UFO pojawi się 8 razy pod rząd, przyleci Money Ship. Po zestrzeleniu go wypada z niego masa monet.

14. Złapanie czaszki zwiększa szansę na to, że będą spadały monety i gadżety x3 i x5.

15. Ukończenie wszystkich plansz daje 1000000 punktów, a ty grasz dalej (od pierwszej planszy).

16. Złapanie Smart Bomb w kolorze różowym spowoduje, że zamiast gemów z obcych zrobią się monety.

17. Zestrzelenie statku, który od czasu do czasu pojawia się strzelając laserem, da ci sporo kasy (wypadnie z niego diament).

18. Jeżeli masz 4 życia, to zebranie (lub kupno) każdego następnego doda ci Ship Armour (życie kosztuje 400, a pancerz 600)

K-240, Jojo Aquarius

W czasie gry wciśnij [RETURN], a następnie wpisz hasła:

LOADSADOSH — 100000 kredytek dotacji

WIDGET — dostajesz blueprinty

ICEMAN — zamraża/odmraża asteroidy

Budując statki COMBAT IGEL, na jedną stronę daj mu osłonę 50,a na drugą broń. Statek ma teraz więcej energi niż powinien.

ROME 92, Jojo Aquarius

Trzymając wciśnięty [ALT] należy wpisać jedną z poniższych liczb:

ETAP 1 — HERKULANUM
764 — oddala burzę
826 — wybucha wulkan
293 — dajesz złoto
119 — dostajesz togę
275 — zmuszasz statek do pozostania w porcie
472 — przechodzisz do następnego etapu

ETAP 2 — ROME 1
792 — gubisz pieniądze
442 — nadchodzi wieczór
624 — gra w kości
443 — zapada noc
426 — możesz kupić niewolników
608 — kupujesz niewolnicę
719 — kupujesz niewolnika
857 — przemawia cesarz
682 — przechodzisz do następnego etapu

ETAP 3 — WIELKA BRYTANIA
232 — pada deszcz
234 — nadchodzi noc
235 — wschodzi słońce
868 — zdobywasz plan strategii przeciwnika
490 — następny etap

ETAP 4 — ROME 2
102 — otwierasz listę kandydatów do Senatu
103 — wpisujesz się na listę
436 — jesteś wybierany — wybory
437 — wybierasz innych — wybory
792 — zdobywasz dużo złota
114 — kupujesz niewolnika
551 — dostajesz w prezencie niewolnicę
362 — przechodzisz do następnego etapu

ETAP 5 — EGIPT
661 — wygrywasz z przeciwnikiem w karty
809 — przechodzisz do następnego etapu

ETAP 6 — ROME 3
792 — otrzymujesz złoto
434 — zakup niewolnika
624 — zostajesz cesarzem

WAR ZONE, Jacek „Floyd" Jaśkowski

Level 1

1. Po rozpoczęciu gry strzel w prawy dolny róg. Pojawi się dodatkowe życie.

2. Drugi „dodatek" znajduje się za dachem pierwszego wielkiego budynku (obok gości z granatnikami). Też trzeba strzelić.

3. Rozwalając pociąg stań przy lewej krawędzi prawego mostu — nie dosięgną Cię pociski.

4. Rozwalając czołg na końcu pierwszej planszy stań przy nim z jego prawej strony, wtedy nie dosięgną Cię pociski. Po zniszczeniu czołgu na dół i szybko w prawo. Strzał i jeszcze bierzemy apteczkę.

Level 2

1. Gdy dojdziesz do dwóch dział strzelających „z podłogi", za którymi są dwaj jeńcy, to idź do prawego — zawsze ma bombę.

2. Na tej planszy po raz pierwszy jest najlepsza broń — rakiety samonaprowadzające (sterówki). Gdy ją masz, nie zmieniaj na żadną inną.

3. Gdy dojdziesz do... (chol..., nie wiem jak to określić) pierwszego fragmentu planszy, gdzie po lewej stronie będzie podest (jest to zaraz za skrzynką ze sterówkami), po stronie przy schodkach za skrzynkami pojawi się dodatkowe życie (po strzale oczywiście).

Level 3

1. Za pierwszą skrzynką z bronią „laserową" (będzie to po lewej stronie) jest bomba. Biorąc bombę trzeba przejść nad bronią, aby jej nie wziąć.

2. W dalszej części planszy szukaj dodatkowego życia za jednym z „nagrobków" po lewej.

3. Aby bezboleśnie załatwić czołg na końcu planszy trzeba stanąć po prawej stronie za drzewem i skierować lufę w dół. Trzeba koniecznie mieć sterówki.

Level 4

1. Bomba jest w wodzie obok pierwszego dużego czołgu (na środku).

Level 5

1. Życie jest w prawym rogu zaraz po wyjściu z bazy.

Nie pisałem o ogromnej liczbie ukrytych apteczek, wzmocnień broni, ominąłem niektóre dodatkowe życia i bomby ze względu na trudności z określeniem miejsca. Jednak zasada jest jedna: trzeba szperać, szukać i strzelać we wszystkie podejrzane zakamarki! Pamiętaj, że puszczenie bomby niszczy także wszystkie power-upy (łącznie z ukrytymi)!

WINGS OF FURY, Damian Małecki

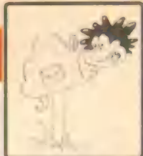
Zmieniamy wof.nazwa save (na dysku z grą):

BAJT 1697 — punkty, zmieniamy 000000 na hex.FF FF FF co nam da ponad 16 mln

BAJT 1710 — życie, hex.64 (100 żyć)

BAJT 1727 — amunicja hex.FF

BAJT 1745 — zastrzelone samoloty hex.63 (daje 99 samolotów, radzę nie zwiększać).



LISTY

JA W SPRAWIE FORMALNEJ...

• Na wstępie sorry dla wszystkich, którzy czekają na listowne odpowiedzi bądź odesłanie dyskietek. W pewnym momencie utonąłem pod stertą korespondencji i do tej pory nie mogę się z niej wygrzebać, mogą więc nastąpić znaczne opóźnienia. Postaram się to nadrobić, chociaż nie będzie to takie proste, bowiem właśnie zalewają mnie Wasze prace na konkurs graficzny.

• Przypominam o naszej propozycji zorganizowania w ferie zimowe imprezy dla graczy. Jeśli zdecydowałeś się dopiero teraz, przyślij nam kuponik z poprzedniego numeru *ACS*.

• W *ACS* 6/96 Little Horror pisał, że potrzebuje text writterów do maga *Poczytaj Mi Mamo*, Andzin'San Sagy pyta, o czym ma pisać. Horror odpowiada – o wszystkim.

• Paranoiczno-psychodeliczna kolorystyka strony z opisem do *Fighting Spirit* w poprzednim numerze powstała z winy drukarni. Zamieniono klisze separacji barwnej (dokładnie kolor cyjan z żółtym). Niemniej przepraszamy Czytelników (bo drukarnia na pewno tego nie zrobi...).

• Od czasu do czasu dostajemy listy z cyklu „zdobyłem grę XXX i wszystko jest w porządku, dopóki program nie zażąda dysku 3. Kiedy wkładam żądaną dyskietkę, gra jej nie czyta — pomóżcie" albo „przegrałem na giełdzie grę YYY. Po wystartowaniu z dyskietki pojawia się intro z nieśmiertelnością, a potem komputer się wiesza — co mam zrobić". Jeśli macie kłopoty z oryginalną grą, zwróćcie się do sprzedawcy, niech wymieni Wam wadliwe dyskietki. Jeśli zaś kupujecie kopie pirackie, cóż, sami sobie jesteście winni, nie liczcie, że będziemy Was wyciągać z kłopotów.

• Nie będziemy także odpowiadać na listy z cyklu „W piśmie XXX przeczytałem, że dana gra wymaga kości AGA, podczas gdy Wy piszecie, że nie", ponieważ nie odpowiadamy za farmazony wypisywane w innych pismach dla graczy.

• Dla wszystkich właścicieli A500, którzy mają kłopoty ze swoimi maszynami otwieramy stały kącik w rubryce LISTY. Sebastian Kaczmarczyk odpowie na każde pytanie, które przyślecie w liście z dopiskiem „A500".

• Kilka spraw związanych z naszym styczniowym coverCD. Jaka będzie jego zawartość? W pierwszym rzędzie Wasze twory: wszystkie prace przysłane na konkurs graficzny oraz cały inny, stworzony przez Was, stuff, który właśnie płynie do nas nieprzerwanym strumieniem: małe programiki i gry, moduły, animacje, cheaty, plansze do *Worms* nowe poziomy do *Alien Breeda 3D 2* itd., itp. Oprócz tego Little Horror przygotował dla Was przegląd najnowszych demek, od zarania amigowych dziejów, aż do dnia dzisiejszego. Jak obiecał, „nie będzie badziewia, jakie zdarza się na innych płytach". Będą też gry i programy opisywane przez nas w dziale shareware, dema komercyjnych gierek i programów, zestawy trików i cheatów do mnóstwa gier, a także produkcje, które ze względu na swoje rozmiary trudno byłoby umieścić na dyskietkach shareware, np. *Murder*, demo *Mysta* czy *Desert Apache*. Dzieła dopełnią co lepsze kąski z Aminetu. Czy oznacza to, że „poważny" użytkownik nie znajdzie na naszym krążku nic dla siebie? Nic bardziej błędnego! Hires od dłuższego czasu w pocie czoła gromadzi najciekawsze programy shareware z różnych dziedzin, wersje demonstracyjne aplikacji komercyjnych, patche do już posiadanych, a także dane do wykorzystania w różnych dziedzinach: od czcionek, poprzez grafiki, aż po obiekty do raytracerów. Oczywiście pojemność krążka jest ograniczona i może się okazać, że będziemy musieli z czegoś zrezygnować, dlatego nie podam Wam szczegółów. Właścicieli CD32 uspokajam — kompakt będzie bootowalny i wszystko, co się da, będziecie mogli odpalić wprost z płytki. Kolejna dobra wiadomość – wszyscy prenumerujący *ACS* wraz z dyskietką shareware otrzymają nasz kompakt za cenę tejże (czyli 2 zł!!!). Po prostu styczniowy numer *ACS* zamiast z dyskietką, trafi do Was z coverCD. Warto już teraz rozejrzeć się za czytnikiem.

POCZTA PRZYNIOSŁA...

• „A tak na marginesie, to całkiem się zgadzam z ocenami Adama „Freya" Barczyńskiego. Obecne gry na Amigę mogłyby być dobre pięć lat temu. (...) Dziś, w czasach Sony Playstation i Segi Saturn trudno mówić coś optymistycznego o grach na Amigę. Nic jednak nie sugeruję i myślę, że sytuacja się radykalnie zmieni." No, nareszcie ktoś wziął stronę Adama. Ten ostatni spuścił ostatnio nieco z tonu (czego dowodem bieżące WŁASNE ZDANIE), chociaż wcale go do tego nie namawiałem.

• Marcin z Gdańska pyta, dlaczego na screenach do *Alien Breed 3D 2* (*ACS* 6/96) nie widać trzymanej przez bohatera broni. Screeny te zostały „wpuszczone" na Internet przez **Team17**, więc skwapliwie z nich skorzystaliśmy (i nie tylko my). W grze widać broń mniej więcej tak, jak w *Doomie*, z tym że w *AB3D2* jest ona wektorowa, teksturowana i „wrażliwa" na oświetlenie pomieszczenia, w którym bohater się znajduje.

• Marcin pyta także jak na szybszych procesorach działają gry nie wymagające dużej mocy obliczeniowej, np. platformówki. Jeśli gra jest zaprogramowana, by chodzić tak szybko, jak na to pozwala sprzęt, widzimy przyspieszenie. Tak jest z wektorowymi wyścigami (np. *4D Sports: Driving*) i symulatorami lotu, grami opartymi na engine 3D (np. *Breathless* czy *Xterme Racing*) oraz grami po prostu procesorożernymi (np. *UFO*). Natomiast w grach typu *Super Stardust*, *Aladdin* czy *Lotus* prędkość nie ulegnie zmianie, nie ma się więc co obawiać, że takie gry będą „pędzić, jak szalone". Są oczywiście wyjątki od tej reguły. Należy do nich np. *Syndicate*. Na gołej A1200 już prawie nie da się grać, natomiast po włożeniu karty turbo gra nie daje nam szans na reakcję.

• „Czy *Dungeon Master 2* na Amigę jest sprzedawany w Polsce?" Niestety, żadna ze znanych nam firm nie sprzedaje tej gry w wersji amigowej.

• „Czy karta *TRA 1200* jest lepsza od kart *Elsat*, *MTEC*, *Elbox* itp.?" Czytelnik jednym tchem wymienia rozszerzenia pamięci i różne karty turbo. Karta *Omega TRA 1200* ma na pokładzie zubożony procesor 020 (taki, jaki fabrycznie znajduje się w A1200) tylko taktowany dwa razy większą częstotliwością, a więc, teoretycznie, dwa razy szybszy. Dodatkowo można (trzeba!) zamontować pamięć Fast, co także przyspiesza komputer. Karta taka (pod względem osiągów) jest lepsza od zwykłych rozszerzeń pamięci, które dają możliwość instalacji jedynie Fast Ramu, ale gorsza od kart z procesorami 030, 040 czy 060. Dopiero mając karty o podobnej konfiguracji, możemy je porównywać. A jak jest z ilością pamięci? Do wszystkich obecnych na rynku kart można zamontować 8 MB, nie wszystkie natomiast „łykną" 16 MB. Czytelnik pyta także, czy zegar 28 MHz na karcie *TRA 1200* nie uszkodzi procesora ani innych układów amigi. Oczywiście nie — jest to procesor przystosowany do takiej częstotliwości, a taktowanie pozostałych układów nie zmienia się.

• „Skąd wytrzasnęliście obrazek na okładkę numeru 6/96? Ile było *Alien Breedów*? Okładka pochodzi z okładki gry *Alien Breed 3D 2*. O ile sobie przypominam, *Alienów* było sześć. Pierwszy nazywał się po prostu *Alien Breed* i była to strzelanina „z góry", w której musieliśmy zmagać się w ciasnych korytarzach ze stworami rodem z filmów *Alien* i *Aliens*. Sukces produktu pociągnął za sobą *Alien Breeda'92 — Special Edition*, który nie różnił się zbytnio od pierwowzoru. Następnie pojawił się *Alien Breed 2*, a potem *Alien Breed — Tower Assault*. Potem gra wkroczyła w świat 3D — *Alien Breed 3D* dziś budzi tylko śmiech (tak, jak wszystkie jatki 3D z tamtego okresu). Ostatni (jak dotąd) jest *Alien Breed 3D 2 — The Killing Grounds*.

• Gość, którego list przytaczałem w poprzednim numerze i nie mogłem rozszyfrować xywki, nazywa się Corenik. Wiem to, bo przysłał następny list, w którym pisze m.in. „Jestem pełen podziwu! Cykl ukazywania się *ACS* ulega wolnej, acz widocznej poprawie. Numer październikowy ukazał się ponad tydzień przed końcem tego miesiąca". Przytoczyłem ten cytat, bo ironia i sarkazm rzadko gości w Waszych listach, a to takie piękne gatunki humoru (po dodaniu garści absurdu i ogromnej beczki cynizmu wychodzi moja filozofia życia). Zrobiłem to także po to, aby wyjaśnić Wam zawiłości wydawania naszego magazynu. W zamierzeniu ma on wychodzić nie na początku, ale w połowie danego miesiąca. Masa drobnych przeciwności (z teorią spiskową i złośliwością przedmiotów martwych na czele) powoduje czasem kilkudniowe opóźnienia w oddaniu pisma do sprzedaży. Reszty dopełnia niemrawy Ruch, „dzięki" któremu pismo dociera w niektóre miejsca dużo później, niż w inne (czego dowodem sygnały od Was). Dlatego właśnie *ACS* zamiast w połowie miesiąca, trafia do Was pod koniec. Stajemy na głowie, żeby zmienić ten stan.

OPUS

Mimo, że byków w pseudoinstrukcji do *DOpusa* jest jeszcze mnóstwo, nasz kącik dobiega końca, zrobiłem bowiem the best of — wyselekcjonowałem najlepsze kawałki. Oto ostatnia porcja. Aby zniechęcić użytkownika do kupna programu, instrukcja podkreśla złożoność konfiguracji, sugerując, że pewne opcje służą do zupełnie czego innego, niż się nam wydaje. Na przykład w ustawieniach dotyczących kasowania plików (Operation/Delete) znajdziemy opcję Ask Before Commencing Delete, która powoduje, że „zawsze przy każdym kopiowaniu pojawi się komentarz do kopiowania". Zaraz obok jest opcja Ask Before Deleting Files: „tylko podczas kopiowania plików. *Opus* także w tym procesie podaje informacje o pliku — jeżeli jest wykorzystywany przez system, to komentarz pojawi się dwukrotnie". Zgłębienie sensu tego wyjaśnienia pozostawiam Czytelnikom, faktem jest, że grzebiąc w opcjach kasowania przestawiamy opcje kopiowania. Radzę nie grzebać w opcjach kopiowania, bo może być nieszczęście...

Ciekawie opisano podprogram Install. Pominę, że autor upiera się, że z jego pomocą można zainstalować bootblock także na dysku twardym i przejdę do opcji No Boot. Jak głosi „instrukcja", pozwala ona na „zapis sektorów startowych na dyskach sformatowanych w innym formacie niż AmigaDos". Widzieliście takie cuda?

W ustawieniach dotyczących ikon znajdujemy opcję Perform All Actions On Icons As Well, która oznacza, że „ikona zostanie dopisana na życzenie użytkownika za pomocą komendy AddIcon". To jeszcze nic — opcja Select Icon Automaticaly oznacza, że „ikony będą dopisywane do nowo powstałych plików katalogów automatycznie". Jest to szczególnie niebezpieczna opcja — po jej wybraniu nasz dysk zaroi się dziesiątkami niepotrzebnych ikonek. Czego absolutnie nie życzy

Rafał Belke

Octamed 6.0 CD

Ostatnio widzę bardzo pozytywny trend w dziedzinie amigowych użytków. Coraz więcej programów pojawia się nie tylko w wersji dyskietkowej (zwykle zawierającej tylko sam program i troszkę dodatków), ale również na kompakcie, co pozwala na dodatkowe umieszczenie wielu przydatnych rzeczy. Najnowszym takim programem jest <u>Octamed</u>, teraz już w wersji 6.0. Wydany przez firmę <u>Weird Science</u> na kompakcie, stanowi świetną propozycję dla amigantów-muzyków.

Jeśli chodzi o sam program, to zmiany w stosunku do wersji poprzedniej są bardzo duże. Przede wszystkim *Octamed* jest wreszcie w pełni zgodny z systemem Amigi. Można już otwierać go na ekranie o dowolnych parametrach. Zawsze brakowało mi miejsca, aby otworzyć wszystkie potrzebne okienka – teraz systemowe 1280x512 powinno wystarczyć. Rozbudowano również możliwości dotyczące czytania i zapisu różnych formatów modułów i sampli. Nowy *Octamed* sam rozpoznaje format czytanego sampla i ładuje go do edytora. Działa to na podobieństwo filtra Universal z *Art Departament* czy *ImageFX*. Rozpoznawalne formaty to: 8SVX (oczywiście), RAW, WAV, AIFF, MAUD. Można też ładować spakowane *PowerPackerem* czy *XPK* moduły. Dla odmiany usunięto z programu edytor nutowy. Właściwie trudno mi powiedzieć czy to dobrze, czy źle. Fakt jest jednak faktem i nutkami już sobie nie pokomponujemy. Bardzo przydatną rzeczą jest natomiast stający się powoli standardem tzw. on-line help, czyli dostępna po naciśnięciu klawisza Help dokumentacja i pomoc. Trzeba jednak powiedzieć, że będzie to prawdopodobnie koniec rozwoju *Octameda*, gdyż wszystkie powyższe funkcje oraz wiele, wiele innych zawiera program, do którego *Octamed* ewoluował przez wszystkie swoje lata - *Octamed SoundStudio*. Wersję demo tego programu umieszczono także na tym CD-ROM-ie. Jest tu wspomniana już wyżej możliwość edycji zapisu nutowego, kilka metod miksowania dźwięku odgrywanego powyżej oryginalnych możliwości dźwiękowych Amigi, opcja pisania muzyki na 64 (!!) kanałach i jeszcze dużo więcej.



Sam program, wraz z towarzyszącymi mu dodatkami (player do modułów, dokumentacja) zajmuje tylko 4 MB, a przecież na kompakcie można zmieścić 150 razy tyle danych. Cóż więc nagrano na pozostałej powierzchni płyty. Ano to, co może znaleźć się na płycie poświęconej muzyce — mnóstwo modułów i sampli. W tym akurat zbiorze panuje niezgorszy bałagan. Część modułów znajduje się w podkatalogu MODULES katalogu głównego, część dopiero w katalogu z *Octamedem*. Podobnie sprawa ma się z samplami i z danymi MIDI — zamieszane i nieźle zakamuflowane. Gdy jednak natkniemy się przypadkiem na potrzebne nam katalogi, to znajdziemy w nich dane o naprawdę wysokiej jakości. W sumie jest tu ponad 480 MB modułów, podzielonych na grupy tematyczne, umieszczone w odpowiednich szufladkach. Sampli, podobnie jak moduły poukładanych, znajdziemy ponad 50 MB. Pliki MIDI zajmują na płytce „zaledwie" 20 MB.

Ogólnie rzecz biorąc, płytka *Octamed 6* będzie bardzo dobrym nabytkiem dla wszystkich muzykujących amigowców. Mimo panującego na niej bałaganu, potrzebujący na pewno znajdą wszystko, co potrzebne będzie im do tworzenia własnych dzieł czy produkcji. Warto też pamiętać, że dla wszystkich posiadaczy płytki, którzy zarejestrują się wysyłając kartę znajdującą się w pudełku z płytką, dostępna będzie zniżka przy zakupie komercyjnej wersji programu *Octamed Sound Studio*.

■ Tomasz „Hires" Filipek

TYTUŁ	OCTAMED 6.0 CD
PRODUCENT	WEIRD SCIENCE'96
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-152
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	635 MB
BOOTOWALNY	NIE
CENA	Tel.

Oh Yes... More Worms!

Programiści z <u>Team 17</u> zapowiadali, że gra <u>Worms</u> stanie się światowym przebojem. W najśmielszych jednak marzeniach nie byli chyba w stanie przewidzieć wielkiego boomu związanego z tą grą. Natychmiast po wydaniu programu zaczęły pokazywać się, jak grzyby po deszczu, nowe plansze, sample i inne dodatki do tej świetnej gry. Pan Daniel Amor wpadł zatem na pomysł zebrania wszystkich ciekawych rzeczy związanych z <u>Wormsami</u> i umieszczenia ich na jednym kompakcie.

Jak pomyślał, tak postąpił — CD-ROM *Oh Yes More Worms* ujrzał światło dzienne.

Kompilacja ta jest ze wszech miar ciekawa. Zawiera bowiem bardzo dużo różnego rodzaju i (rzecz jasna) różnej jakości plansz, sampli i zestawów (zwykle są to brushe) do projektowania własnych plansz. Możliwości samodzielnego tworzenia, z wykorzystaniem zamieszczonych tutaj pomocy, są wprost nieograniczone. Fakt, że wszystkie powyższe dane zostały, delikatnie mówiąc, dosyć pomieszane i mocno pochowane po katalogach, nie przeszkadza w miarę szybko je wyszukać. W katalogu TWCUSTOM znajdziemy ponad 30 megabajtów, różnego rodzaju plansz. Cechuje je, jak zwykle w tego typu zbiorach, dosyć duża amplituda jakości. Od beznadziejnych (np. podkatalog ANDREWS czy BUBBLES), przez całkiem na poziomie (podkatalogi CHRIS czy LASAGNE), aż po naprawdę świetne (X-MAS SPIRITS, AT lub BBS). Zwłaszcza te ostatnie w niczym nie odbiegają od oryginalnych produkcji stworzonych przez grafików z **Team 17**.



Dla amatorów własnych efektów dźwiękowych, nie posiadających samplera, zamieszczono na płytce ponad 2,5 megabajta sampli. Część z nich jest nie tylko świetnie dobrana, ale również w bardzo wysokiej jakości (sprawdź sampelek splash w katalogu BETTER-_WORMS/TWCUSTOM). Dla wszystkich amatorów tworzenia własnych leveli nagrano, wspomniane już wyżej, okolicznościowe zestawy brushy (jest ich ponad 25 MB).

Nie zapomniano też o posiadaczach własnych BBS-ów. W oddzielnym katalogu (TWBBS — 17 MB) umieszczono wszystkie wyżej wspomniane dane, w formie przygotowanej do bezpośredniego umieszczenia w systemie (zarchiwizowane *Lha*). Ponieważ wszystkie zapisane na CD-ROM-ie pliki są Public Domain, mogę zapewnić Was, że bez problemu znajdziecie je w naszym BBS-ie.

Ogólnie stwierdzam, że płytka stanowi bardzo dobre uzupełnienie i tak już świetnej gry. Będzie ona niezłym zakupem dla wszystkich wormsowych maniaków — i właśnie im najbardziej ją polecam.

■ Tomasz „Hires" Filipek

TYTUŁ	OH YES... MORE WORMS!
PRODUCENT	DANIEL AMOR'96
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-152
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	86 MB
BOOTOWALNY	NIE
CENA	Tel.

Wynikiem takiej tendencji jest ogromna liczba pojawiających się emulatorów, które lepiej lub gorzej udają te niezapomniane maszynki.

Za ciosem poszła firma **Pip Media**, wydając CD-ROM zawierający nie tylko całe mnóstwo emulatorów różnych komputerów, ale też wiele megabajtów gier, demek, muzyczek i obrazków gotowych do odpalenia na powyższych emulatorach. Płytka przeznaczona jest dla użytkowników dwóch systemów — PC i oczywiście Amigi. Mimo, iż z moich obliczeń (opcja GET SIZES z *DOpusa*) wynika, że dla PC nagrano ponad 250 MB danych, a dla Amigi tylko 160 MB, nie należy się tym przejmować. Po prostu (nie wiem dlaczego) 90% gier i programów dla emulatorów C64 nagrano w katalogu DOS (dla PC), choć bez problemu „chodzą" one na emulatorach amigowych (ten sam format zapisu). Podobnie postąpiono z częścią (gdzieś na oko 50%) danych dla ZX-Spectrum. W sumie, jeśli mielibyśmy dokonać podziału danych, to na płytce jest ponad 130 MB programów dla Amigi, a 50 MB dla PC. Reszta, czyli ok. 250 MB, to dane uniwersalne.

Emulators Unlimited

Technika rozwija się w zastraszającym tempie — niedawno używaliśmy C64, potem Amigi 500 z 1 MB RAM, teraz już wszyscy promują standard A1200 z twardym dyskiem i 6 MB RAM lub nawet coś lepszego. Ale znamienne jest, że im lepszy sprzęt posiadamy, tym bardziej myślami wracamy do starych, wysłużonych komodorków, atarynek czy spektrusiów.



Nas najbardziej interesuje to, co nagrano w katalogu AMIGA. A znajdziemy tam bardzo dużo ciekawych programów. Przede wszystkim 25 (!) emulatorów. Są, standardowo, „udawaczki" Commodore 64, ZX Spectrum oraz Atari (w tym 520ST, 1024ST i kilka innych), BBC, MacIntosh (*Shapeshifter*), Amstrad, Commodore C16&+4, MSX, VIC 20, ZX80, SinclarQL, Apple, Gameboy. Zwłaszcza ten ostatni zasługuje na uwagę. Jest to bardzo dobry (i co najważniejsze – działający) emulator znanej zabawki w coś, co nazywamy grami komputerowymi. Mnie najbardziej zainteresowała jednak możliwość poudawania sobie ZX Spectrum i oczywiście C64. W katalogach SPECTRUM i COMMODORE64 zawarto po kilka emulatorów (Spectrum — 3, C64 — 6) i kilkaset gier, programów i muzyczek z tych komputerów. Bardzo podobał mi się też pomysł umieszczenia w katalogu z emulatorami PC (oczywiście nieśmiertelny *PC-Task*) kilkunastu shareware'owych gierek pod DOS... Fajnie pograć sobie w pecetowe gierki na Amidze, mogąc jednocześnie słuchać amigowych modułków lub nawet bezczelnie grać w *Galagę*...

Poza tymi wszystkimi emulatorami znajdziemy na płytce ponad 250 MB gierek dla ZX Spectrum i C64. Przeważają te drugie — widać, że C64 to niezwyciężony lider wśród emulowanych komputerów. To właśnie z tego komputera zgromadzono najwięcej programów demonstracyjnych, muzyczek i gier.

Ogólnie wrażenie, jakie wywarła na mnie ta płytka jest bardzo pozytywne. Bardzo miło jest móc poudawać na swojej maszynce inne komputery, przypomnieć sobie dawne czasy, kiedy wszyscy zachwycaliśmy się grami w stylu *Montezuma's Revenge* czy *Defender*. Szkoda tylko, że wszelkie zgromadzone dane dotyczą dwóch tylko typów komputerów. Czy nie można było pozostałych 200 MB wypełnić programami dla innych emulatorów? Ale i tak na *Emulators Unlimited* jest wszystkiego bardzo dużo.

■ **Tomasz „Hires" Filipek**

TYTUŁ	EMULATORS UNLIMITED
PRODUCENT	PIP MEDIA
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-152
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	444 MB
BOOTOWALNY	NIE
CENA	119,00 zł

Aminet 14

Na tej płytce znalazło się aż 840 MB nowości — absolutny rekord. Jak tak dalej pójdzie, to każdy Aminet wydawany będzie na dwóch krążkach albo stanie się miesięcznikiem.

Część komercyjna „czternastki" zawiera pełną edycję, całkiem dobrego arkusza kalkulacyjnego *TurboCalc 2.1* (a dokładniej 2.25E) w kilku wersjach językowych (polskiej brak). We wkładce do kompaktu jest też karta rejestracyjna, dzięki której można liczyć na tzw. obsługę posprzedażną (albo jak ktoś woli: support) oraz otrzymanie ulepszonych wersji programu za niższą cenę. Na dobry początek można się zapoznać z nagranym tu też demem *TurboCalca 3.5* (właściwie 3.51E) i ewentualnie zdecydować na jego zakup.

Tematycznym uzupełnieniem *TC* jest zgromadzenie na tym Aminecie pełnego (jak utrzymuje wydawca) zestawu programów z katalogu biz, czyli mniej lub bardziej związanych z zastosowaniami biurowymi Amigi. Jest tu duży wybór baz danych, arkuszy kalkulacyjnych, programów wspomagających zarządzanie budżetem (domowym i „firmowym"), ułatwiających planowanie rozkładu zajęć (różnego typu), katalogujących zbiory kaset audio/video, płyt, książek itp.. Tutaj także w katalogu biz/demo znaleźć można okrojone, darmowe wersje programów użytkowych. Specjalne katalogi poświęcone są *Directory Opusowi* i wyrobom firmy **Softwood**.

Spośród demonstracji użytków na uwagę najbardziej zasługują programy **Haage & Partner**: *ArtEffect* (nowy, świetny program do tworzenia i obróbki grafiki), *StormC* (kompilator C/C++) i *StormWizard* (edytor GUI). Jeśli natomiast ktoś szuka dobrej i łatwej w obsłudze bazy danych, powinien sięgnąć po *Fiasco* (biz/dbase).



Sporo ciekawego jest na tej płytce dla graczy. W game/demo znalazły się np.: *Hillsea Lido, TimeKeepers, Valhalla I, II i III, Trapped* (sierpniowe preview), *Scions, Uropa 2* (interesująca gra shareware, łącząca w sobie elementy strategii, przygodówki i „strzelanego" symulatora). *Rush Hour* (game/misc) to natomiast gra z pomysłem — sterujesz sygnalizacją świetlną na wielu skrzyżowaniach jednocześnie. *1497* (game/2play) to udany klon *Colonization* dla 1-4 graczy. Gracze leniwi znajdą w game/hint m.in. *CD32Cheats* (podpowiedzi do ponad 40 tytułów) oraz *NFACheat* (zestaw różnych archiwów z tipsami i nie tylko).

Protracker 3.61 i *SoundFX 3.35* (mus/edit) to propozycja dla muzyków, a dla słuchaczy, jak zwykle, grubo ponad 100 MB modułów. Warto posłuchać dwóch 16-bitowych utworów (mods/8voic), powstałych przy użyciu *Octamed Sound Studio*. Dołączony do nich odtwarzacz pozwala na odegranie ich z rozdzielczością 14 bitów, przy miksowaniu 28 kHz, już na A1200 z Fastem.

Przygotowywanie stron WWW umożliwią *Web Plug* (MUI) i *Web Design* (comm/www), a w tym katalogu jest też polski katalog do *Voyagera*, autorstwa Filipa Kopcia. *AmiPhone 1.92* (comm/net) pozwala na chatowanie ludzkim głosem.

Na koniec dwie ciekawostki: w pix/3dani znajduje się, podzielona na kilkanaście kawałków, animacja-monstrum (90 MB części właściwej i 22 MB listy płac, 3000 klatek, tydzień renderowania), autorstwa trzech tracerów z Niemiec. Fani serialu *MASH* po prostu muszą zajrzeć do docs/hyper, gdzie jest guide zawierający informacje o wszystkich 251 odcinkach.

Aminet 14 nie jest ani lepszy, ani gorszy od innych kompaktów z tej serii, jeśli więc ktoś ma już wyrobione zdanie na temat jej jakości, to ten egzemplarz nie będzie w stanie go zmienić. Ja polecam jego zakup.

■ **Kamil Barczyński**

TYTUŁ	AMINET 14
PRODUCENT	SCHATZTRUHE'96
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-152
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	636 MB (spakowane)
BOOTOWALNY	NIE
CENA	49,00 zł



Wielu z nas po zakupieniu modemu (bo do tych kieruję ten artykuł) zastanawiało się, jaki terminal wybrać do dzwonienia czy ściągania plików. Każdy zaczynał od prostych, przechodząc w coraz to trudniejsze. Jedni zostawali przy tych prostych, które spełniały ich oczekiwania, inny szli wyżej i tam pozostawali, jeszcze inni natomiast do tej pory męczą się z wyborem. Terminal, który wybierzemy, musi rozwiązywać postawione przed nim problemy, a dopiero potem możemy patrzeć, jakie bajery posiada.

Amigowe terminale

Trudno jest dokonać jakiejkolwiek selekcji w terminalach, jedne są po prostu takie, a drugie inne, jedne mają więcej opcji, drugie mniej – postaram się przybliżyć cechy, które skłaniają użytkowników do używania takich, a nie innych terminali.

Jak wiemy, Amiga doczekała się już trzech podstawowych systemów operacyjnych, mianowicie: system 1.3, 2.0 i system 3.0, a system 1.2... no cóż jest to system na tyle stary, że nawet nie mam możliwości sprawdzenia działania programów w jego środowisku i wielu autorów programów także takiej możliwości nie ma. Biorąc to pod uwagę, postaram się także dokonać selekcji pod kątem systemu, pod którym dany program da się uruchomić. Na początek postaram się wspomnieć o terminalach starszych, lecz bardzo uniwersalnych, bo działających chyba na każdej Amidze, nawet tej bez twardego dysku i rozszerzenia pamięci. Następnie postaram się przejść do trochę bardziej wymagających, aby w rezultacie dojść do „gigantów".

Pozwolę sobie zacząć od terminala, którego używałem mając jeszcze Amigę 500 bez twardego dysku z 2.5 MB pamięci i dwoma stacjami. Był to *A-Talk III*, (rozprowadzany między innymi z modemami Supra).

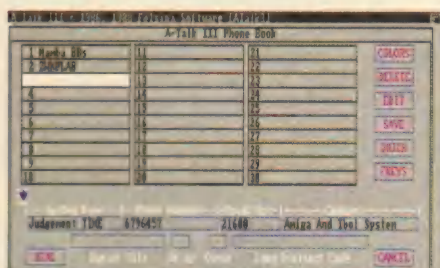
Rok 1986. Powstaje ostatnia znana mi wersja *A-Talka* mianowicie 1.1d. Program może nie bardzo, jednakże dopracowany. Bez problemu daje sobie radę z komputerami nie wyposażonymi w twarde dyski lub komputerami bez większego rozszerzenia pamięci. Program wyposażony standardowo w wewnętrzne protokoły transmisji, pozbawiony jednakże możliwości korzystania z zewnętrznych bibliotek (np. XPRZmodem.library). Dość wygodnie rozwiązana książka telefoniczna, jednakże pozbawiona takich opcji, jak sortowanie telefonów czy znaczący w naszych czasach, licznik impulsów. Jeśli chodzi o ogólny wygląd *A-Talka*, muszę powiedzieć, że jak na system 1.3, dla którego ten program powstał, prezentuje się nieźle, jednakże dla użytkowników system minimum 2.0 jest to stanowczo za mało. Wybór wszystkich opcji dokonuje się poprzez rozwijane menu z góry ekranu, konfiguracja terminala jest estetycznie „podana" i w żadnym razie nie wydaje nam się programem zawiłym czy źle rozplanowanym. Program posiada własne requestery do wyboru np. pliku do przesłania, co jest kolejną niedogodnością dla użytkowników systemu 2.0+. Mimo wszystko ogólne wrażenie po użytkowaniu programu *A-Talk III* jest pozytywne i nie można na niego specjalnie narzekać. Jego atrakcyjność podnoszą, nie spotykane gdzie indziej, ciekawe opcje, takie jak np. TALK, gdzie wszystkie operacje wykonywane przez terminal są także „opisywane" przez głośnik, tak więc siedząc np. pod edytorem tekstu cały czas słyszymy co się dzieje z naszym terminalem. Lub np. możliwość edycji klawiszy funkcyjnych, co może pomóc nam np. w szybszym logowaniu się do BBS. Są to może opcje niespecjalnie wygórowane dla użytkowników takich programów, jak *Term* czy *X-Comm*, ale biorąc pod uwagę, że *A-Talk* jest już programem dość przestarzałym, bo jednak ośmioletnim, takie opcje stają się rarytasem.

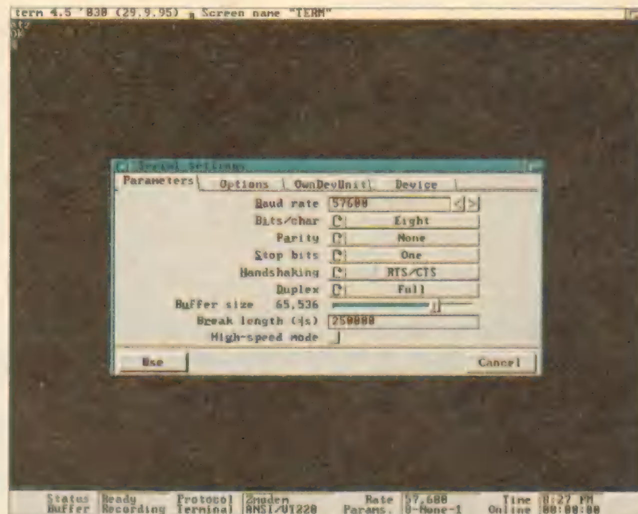
Kolejnym programem, którym chciałbym się zająć, jest *Jr-Comm 1.02a*. Program napisany w roku 1991, czyli już znacznie młodszy niż *A-Talk*, jednakże nadal przystosowany głównie do współpracy z systemem 1.3, odbiegający jeszcze nadal od standardowego wyglądu dzisiejszych terminali, jednak prezentujący się trochę lepiej niż jego opisywany wcześniej poprzednik. Trudno w jego wypadku powiedzieć coś nowego, względem wypowiedzianych słów opisujących *A-Talka*, tak samo wewnętrzne requestery, brak możliwości korzystania z bibliotek zewnętrznych protokołów, podobny wybór menu z górnej belki. Możliwości książki telefonicznej lepsze niż w *A-Talku*, jednak z jakiegoś dziwnego powodu mniej wygodne. Jak twierdzi autor, rekompensatą tego miał być oddzielny program, służący jedynie do edycji książki telefonicznej, jednakże używanie w tym samym czasie dwóch programów związanych jednak z tym samym działem i zależnych od siebie, jest uciążliwe. Zwłaszcza że nie mają portu AREXXA! Do ciekawych opcji *Jr-Comma* można zaliczyć tak zwany DOORWAY MODE, używany przez sysopów, którzy będąc poza miejscem „spoczywania" swoich systemów, mogą przy użyciu tej opcji czuć się jakby byli nie po stronie dzwoniącego, ale po tej drugiej.

Niestety, oprócz wyżej wymienionych opcji, *Jr-Comm* nie wyróżnia się niczym specjalnym, choć program jest uważany za jeden z lepszych dla systemu 1.3. Ja także tak uważałem, dopóki nie użyłem programów dla systemu 2.0, ale o tym troszeczkę dalej, teraz został nam jeszcze do opisania: *NComm 2.0*. Program napisany już dość dawno temu, jest jednak jednym z najlepszych działających na systemie 1.3. Ma on wszystkie potrzebne opcje przeciętnego programu komunikacyjnego, chociaż ma także kilka dodatkowych. Bardzo wygodna jest możliwość wyboru numeru telefonu prosto z rozwijanego menu, bez potrzeby wchodzenia do dodatkowego okna książki telefonicznej, która zaopatrzona w wygodne, podstawowe opcje edycyjne jest bardzo miła w użytkowaniu. Jeśli chodzi o transmisje przez modem: program wyposażony jest we wbudowane protokoły transmisji, takie jak: XModem, YModem i ZModem, ma także możliwość obsługi bibliotek XPK, co stawia go dużo wyżej niż opisywane wcześniej produkty.

Na tym zakończę opisywanie terminali dla systemu 1.3 i pozwolę sobie przejść do systemu 2.0, którego przedstawicielem będzie *Term*. Jest to chyba najpopularniejszy program terminalowy na Amigę, chociaż jego opcje nie proponują niczego szczególnego. Jednakże jest to terminal dość niezawodny i dopracowany. Wyposażony w takie opcje, jak narzędzia do obsługi Clipboardu, bufory tekstu, jasno wykonaną książkę telefoniczną, możliwość obsługi biblio-

A-Talk III



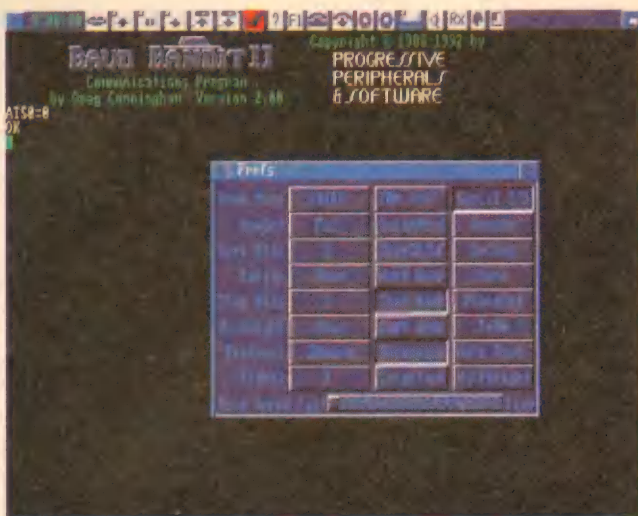


Term 4.5 dla procesora MC68030

Jr-Comm 1.02a







Baud Bandit wersja 2.0

tek XPK, a także możliwość wykonywania komend Arrexa stawia go zdecydowanie wysoko. Bardzo ciekawą opcją jest liczenie opłat za trwającą właśnie „sesję" modemową, opcja ta jest całkowicie programowalna, tak więc nie występują kłopoty z naszą walutą lub jednostkami. Jeszcze jedną ważną opcją, tym razem dla „dużych" Amigowców, jest możliwość wybrania sobie wersji Terminala w zależności od posiadanego procesora, tak więc mamy do dyspozycji *Terma* dla Motoroli 68000, dla 68020 i 68030. Wersje *Terma* pokazują się dość regularnie, co podtrzymuje jego użytkowników w przekonaniu, że następna wersja będzie JESZCZE lepsza!

Jedynym moim zdaniem programem, który może aktualnie konkurować z *Termem*, może być *X-Comm*. Jest to terminal o większych możliwościach niż Term, jednakże zawiera także kilka błędów, których pozbawiony jest konkurent... Bardzo ciekawie i wygodnie jest wykonana książka telefoniczna, jedną z jej unikalnych opcji jest importowanie spisu telefonów z ważniejszych terminali, takich jak np. Term. Łatwo i klarownie wykonane menu programu, jak i ogólna bardzo łatwa obsługa jest jego niepodważalnym atutem.

NA KONIEC!

Nie wspomniałem jeszcze takich terminali, jak *BaudBandit v2.0* — program opierający się na obsłudze poprzez ikony (osobiście nigdy nie potrafiłem się do tego przyzwyczaić), swego czasu dość popularny, chociaż teraz odchodzący w niepamięć, *DreamTerm* — terminal bardzo szybki, wykorzystujący lokację portu na zwykłej Amidze 500 aż do 38400 baud, *TinyTerminal* — ('93 rok) produkt, który jest po prostu niesamowicie prosty i malutki — idealny do noszenia na dyskietce!

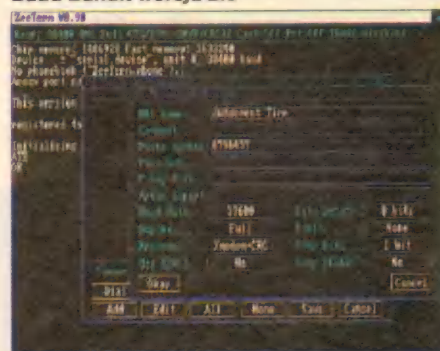
ZeeTerm — produkt wykorzystujący tzw. EMSI przyspieszające i ułatwiające prace z BBS-ami Fidowymi, a także wiele innych, których nie mogę tutaj opisać z racji ograniczonego miejsca, a także dla tego, iż są to terminale mniej rozpowszechnione lub po prostu nie warte opisywania.

Nie chcę sugerować niczego użytkownikom modemów, ale osobiście, mając system 1.3 używałem *Jr-Comma*, a teraz mając 3.1 używam Terma i jestem całkowicie zadowolony z rezultatów. Korzystając z ostatniego słowa; ci wszyscy, którzy mają zamiar lub już używają swoich Amig do obsługi modemu i którzy mają jedynie system 1.3, powinni liczyć się z jak najszybszą zmianą go na wersje 2.0 lub najlepiej na 3.1. System 1.3 jest już mimo wszystko systemem przestarzałym i terminale przystosowane do pracy w jego środowisku znacznie ustępują terminalom dla systemu 2.0 i 3.0.

I tymi jakże optymistycznymi dla posiadaczy nie rozszerzonych np. A500, pragnę zakończyć ten artykuł i życzyć wielu udanych oraz pozytywnie zakończonych połączeń przez to wspaniałe i wciągające urządzenie, jakim jest modem.

■ **Sebastian (Seb McKein) Streich/AspHyX**

Baud Bandit wersja 2.0

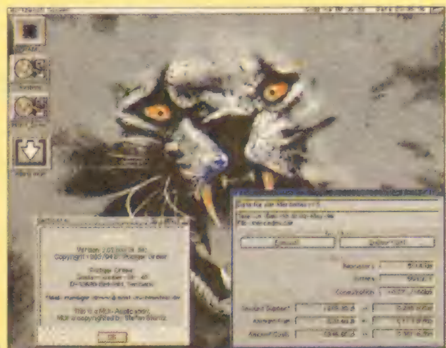


Car Cost

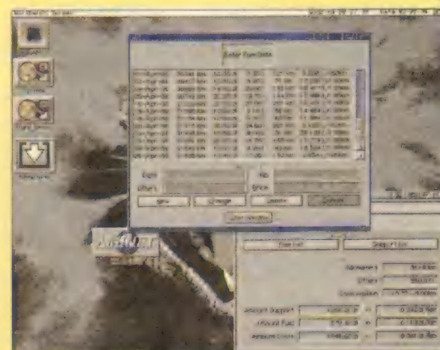
Tak się dziwnie składa, że wielu z nas posiada samochody. Co ciekawsze tak się również składa, że większość ma niezupełnie nowe, a może nawet zupełnie nie nowe. W wielu wypadkach interesuje nas ile pali nasz pupil, ile wchłonął już gotówki itd... Ogólnie interesuje nas cały kosztorys z nim związany.

Mały kłopot, jeśli posiadamy samochód nowy i to jeszcze dobrej, renomowanej firmy. Wiadomo, nowy spala tylko benzynę lub ropę, od czasu do czasu kupi się do niego choinkę zapachową, zmieni olej i to wszystkie wydatki z nim związane. Łatwo policzyć ile to nas kosztuje. Przeliczamy ile spalił i już. Gorzej sprawa się ma z samochodem „trochę" używanym. W takim samochodzie co krok coś pada. A to świece trzeba wymienić, a to klocki starły się do „żywego", czasami tłumik nam odpadnie lub wypadną nam nogi przez podłogę. W takim przypadku nie łatwoprzypadkach przychodzi nam z pomocą program *CarCost*.

CarCost nie ma wielkich wymagań. Minimum system 2.0 i MUI w wersji co najmniej 2.4, trochę pamięci rzędu 1 MB (głównie dla MUI i systemu) i już. Daje nam za to niesamowite możliwości, jeśli chodzi o liczenie kosztów związanych z naszym samochodem. Przede wszystkim możemy podać datę, od której ww. użytkujemy, liczbę kilometrów na liczniku i markę samochodu. To jednak tylko wstęp. Przede wszystkim program prowadzi cały kosztorys zakupionego przez nas paliwa.



Możemy wstawić jego cenę, ilość zatankowanych litrów, datę i cyfry spisane z licznika. Pozwoli to programowi na wyliczenia średniego kosztu (paliwa) na kilometr, a także określi, ile paliwa pali nasz samochód na 100 km. To nadal nie wszystko. Mamy możliwość wpisywania WSZYSTKICH kosztów związanych z naszym cacuszkiem. Tu także podać możemy datę, koszt usługi (lub danego wpisu), ogólny opis i opis dodatkowy. Pozwolić to nam może np. na wpisanie: 96-03-10 — wymiana podłogi — 1000 zł. Według takiego wpisu program policzy nam koszt przejazdu jednego kilometra naszym samochodem, biorąc pod uwagę wszystkie wydatki (bez benzyny). Poda nam także ogólny koszt przejazdu jednego kilometra biorąc teraz pod uwagę koszty dodatkowe i koszt paliwa oraz liczbę przejechanych kilometrów, ilość spalonego paliwa w całym czasie użytkowania samochodu i spalanie (x litrów na 100 km).



Program wydaje mi się bardzo pożyteczny dla tych wszystkich, których interesuje, ile tak naprawdę kosztuje nas nasz samochód. Sam używam go (program, nie samochód) już od 6 miesięcy i jestem bardzo zadowolony. Poza tym jeszcze jedna ciekawa sprawa: program służyć może jako mało u nas rozpowszechniona karta wozu. Wszelkie dane wprowadzone do programu można wydrukować. Możemy w takim razie spisywać WSZYSTKO co przy nim robimy, takie dane przydać nam się mogą w trakcie sprzedaży lub po prostu przy czasowym przeglądzie, wystarczy, że obejrzymy to co przy nim robiliśmy, sprawdzimy daty i już możemy określić, że warto wymienić olej, bo już jeździmy na nim 50 000 km.

Ostatnią znaną mi wersją programu jest wersja oznaczona numerkiem 3.03, a datowana na 2 stycznia 1994. Na koniec warto także zaznaczyć, że program jest w pełni lokalizowalny, a więc w każdej chwili jesteśmy w stanie ustawić, że samochód pali gaz a nie benzynę, że nie 135 galons per 100 mil, ale 500 litrów na 100 km itd. Mam także nadzieje, że artykuł ten przybliży niektórym ten ciekawy programik, który znaleźć można na Aminecie i dyskach Freda Fisha.

■ **Sebastian (Seb McKein/AsphyX) Streich**



SPRZĘT

Infinitiv To

Wiele czynników sprawiło, że Amiga 4000 Tower jest w tak chorej cenie, że większość ludzi nie może sobie na nią pozwolić lub po prostu nie chce, bo z jakiej racji mają wydawać tyle pieniędzy? Do standardowej obudowy Amigi 4000 i tak niewiele się mieści: cztery karty Zorro 2/3, miejsce na dwa dyski twarde (łącznie z wbudowanym), dwie małe stacje (pod warunkiem, że nie będą starszej generacji (czyli większe), bo wtedy możemy zapomnieć o drugiej) i jedno urządzenie 5,25", np. duża stacja czy CD-ROM. W Amidze 1200 jest jeszcze gorzej, nie mieści się NIC, jeśli uda się nam wcisnąć w jej obudowę twardy dysk 3,5", to jesteśmy górą.

Co w takim razie mają zrobić użytkownicy Amigi, którzy chcą w nią wpakować coś więcej niż tylko podstawową konfigurację? Ano nic prostszego jak kupić Amigę 1200 i dokupić obudowę Infinitiv (jest możliwość także kupienia całości za mniejszą cenę).

SUCHE DANE

Podstawowa część obudowy pozwala na podłączenie dwóch urządzeń 3,5" i dwóch 5,25" (lub dodatkowe dwa 3,5" z tzw. sankami), a także (przede wszystkim) zapakowanie standardowej Amigi 1200 do środka. Klawiatura Amigi także zyskuje „opakowanie" z dość długim kabelkiem do połączenia z jednostką centralną (jak to teraz fajnie brzmi). To co jednak stawia obudowę *Infinitiv* wyżej niż inne obudowy, to nie jej ładny wygląd czy cena, niezaprzeczalnym jej plusem jest możliwość prawie nieograniczonej rozbudowy. Mamy więc do dyspozycji:

• Płyty szyny systemowej w dwóch rodzajach (czekamy cały czas na zrealizowanie zapowiedzi o szynie ze slotami Zorro III):

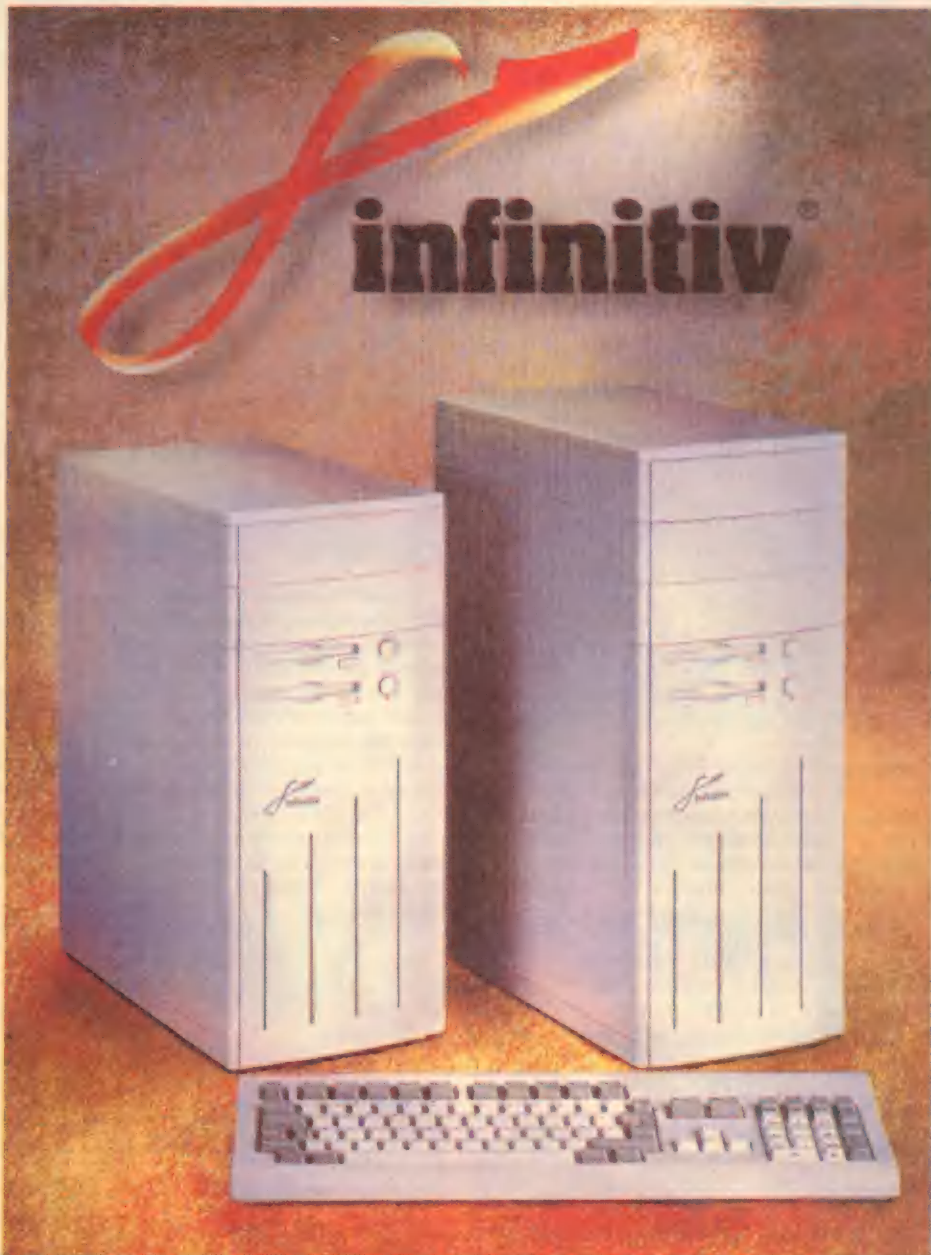
1. 5 slotów Zorro II, 4 sloty PC ISA oraz opcjonalny slot Video (taki sam, jak w Amidze 4000),

2. 5 slotów Zorro II, 3 sloty PC ISA, opcjonalny slot Video, gniazdo pamięci SIMM PS/2 (długie SIMM-y) zainstalowanie pamięci do 8 MB poprzez wpakowanie SIMM-a pojemności 2, 4 lub 8 MB.

• Zasilacz WEWNĘTRZNY 200 W montowany w środku (jak sama nazwa wskazuje), bardzo przydatny w przypadku rozbudowy A1200, kiedy to oryginalny staje się już za słaby albo po prostu wtedy, kiedy chcemy mieć już WSZYSTKO wewnątrz.

• Dodatkowy koszyk 3,5" pozwalający na dołączenie kolejnych urządzeń tej wielkości (np. dysk twardy) montowanych wewnątrz. Możliwe jest rozbudowanie obudowy o 4 dodatkowe koszyki.

• Nadbudowę, pozwalającą pakować kolejne urządzenia wielkości 5,25" w wyższe partie pięter obudowy. Bardzo fajne w przypadku posiadania streamerów, ZIP-ów czy stacji dysków i CD-ROM-ów.



DANE MNIEJ SUCHE

Ogólne wrażenie jest bardzo pozytywne. Obudowa jest w miłym, jasno szarym kolorze, posiada tylko (i bardzo dobrze) dwa przyciski z przodu tj. POWER i RESET, brak jest natomiast bezsensownego, nawet w przypadku PC, przycisku TURBO. Ładny kształt i możliwość modułowej rozbudowy plasują obudowę na profesjonalnym poziomie. Wszystkie jej części (z wyjątkiem nadbudowy) instaluje się na zasadzie zatrzasków (coś jak PLUG AND PLAY) bez śrubokręta, w kilka minut — i po wszystkim. Cały komplet dostarczany jest (od niedawna) z bardzo ładną, pomocną i czytelną instrukcją, w której zawarte są zdjęcia BARDZO pomocne przy instalacji całej obudowy. Mimo to, w trakcie użytkowania obudowy natrafiłem na kilka niedociągnięć, mianowicie:

Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem karty turbo lub rozszerzenia pamięci, to niestety nie zainstalujesz go w swojej standardowej obudowie, tak aby to wyglądało ładnie i estetycznie. Zmuszony będziesz dokupić jedno pięterko, ponieważ karta turbo wystawać będzie nieco za ramki swojej klateczki (ja tam nie wiem, ale mój *MTEC* się mieści... Kłopoty zaczynają się dopiero, gdy kupimy kartę rozszerzeń — przyp. RB). Choć dokupienie modułu nie stanowi problemu, można by pomyśleć nad tym, czy nie da się jakoś tak przerobić obudowy, aby wszystko pasowało. Może wyjściem byłoby dodawanie małego około 2 cm pięterka, pokrywającego całą wystającą kartę, albo podwyższenie całej konstrukcji na dole o około 2 cm? W końcu bez sensu jest kupować nadbudowę na urządzenie 5,25" tylko po to, aby było puste i zakrywało wystające części, a wydaje mi się, że 8 miejsc na 3.5" i 2 miejsca na 5,25" peryferia nawet wybrednemu amigowcowi w zupełności wystarczą.

To jeszcze nie wszystko, co niemiłego spotkało mnie w trakcie instalacji. Choć firma **Micronik** dba o swoich klientów i dodaje kilka alternatywnych guzików do różnego typu stacji dyskietek, to niestety do mojego typu ŻADEN nie pasował. Nie jest to jednak chyba ich wina. Tak **Commodore**, jak i **Escom**, montowały tak dużo różnych typów stacji dysków, że trudno jest teraz zaspokoić wszystkich amigowców i zapewnić kompatybilność. Warto jednak zaznaczyć, że **Micronik** obiecał pomóc każdemu, kto przyśle na swój koszt nie pasującą stację dysków, a w zasadzie tylko jej przycisk (wysłać jednak należy komplecik) i do każdej takiej przysłanej dorobi ZA DARMO guziczek i wyśle (na koszt odbiorcy) przystosowaną już stację.

Bardzo dobrym pomysłem jest dodanie „ramek" do różnego rodzaju urządzeń. Do mojego CD-ROM-a pasowała jedna z nich i w takich oprawach wyglądał rewelacyjnie.

Kolejnym plusem było dodanie do oferty PCMCIA adaptera, który pozwala na używanie kart PCMCIA w Amidze 1200 *Infinitiv*. Jak wiadomo port PCMCIA wychodzi w Amidze dokładnie po jej lewej stronie, czyli po zainstalowaniu w obudowie wychodziłby dokładnie w stół, ewentualnie podłogę. Wyjściem byłoby minimalne zwiększenie obudowy i mimo wszystko utrudnienie wkładania kart albo zastosowanie



wer A1200

kątowego adaptera. Wybrano tę drugą możliwość. A więc plus.

W PRACY

Obudowa w zasadzie nie sprawiała żadnych kłopotów, działała z nią karta graficzna *Picasso II*, karta turbo *Blizzard 1230-IV*, rozszerzenie pamięci na karcie PCMCIA (2 MB), a także oczywiście dyski twarde, stacje dysków (zewnętrzne, jak i wewnętrzne), CD-ROM i kilka innych dodatków, które w zasadzie z założenia nie powinny sprawiać kłopotów, bo korzystały ze standardowych możliwości samej A1200, a nie rozszerzeń obudowy. Bardzo spodobało mi się działanie karty graficznej, której jak dotąd nie dało się podłączyć w żaden sposób do A1200 (nie licząc modułu DCTV).

Zainstalowany na pokładzie zasilacz pociągnął: dysk twardy, digitizer, modem, kartę PCMCIA, drukarkę, kartę turbo, graficzną, CD-ROM i dodatkową stację, w żadnym momencie nie odmówił posłuszeństwa, a chodził przez całą noc. Co fajniejsze, poprzez kartę do PC (korzystała ze slotów ISA) dającą zasilacz z tyłu obudowy, podłączyłem ładowarkę do baterii i uruchomiłem radio — wszystko działało rewelacyjnie. No i dobrze, w końcu tak miało być.

Bardzo wygodnie i miło korzystało się teraz z klawiatury. Mogła być teraz bez problemu przesuwana po całym stole, a nawet kładziona na kolanach, co bardzo lubię robić. Niestety nie można było tego wszystkiego zrobić wcześniej, bo głupio tak jeździć po stole z całą Amigą lub co gorsza brać ją na kolana – to już przesada.

W trakcie użytkowania ubolewałem strasznie nad długością posiadanych przeze mnie kabli do dysków twardych i stacji. Za każdym razem były na styk, na szczęście **Micronik** na zamówienie robi takie kable o żądanej długości, a więc nie ma problemu.

WIEŚCI Z OSTATNIEJ CHWILI

Jak zdążyłem się dowiedzieć w ostatniej chwili, **Micronik** wprowadził do nowych obudów dodatkowe ożebrowanie poprzeczne, które usztywnia obudowę. Taki był postulat użytkowników. Bardzo dobrze — widać, że firmie nie jest obojętne, co myślą konsumenci.

Na próbę firma wprowadziła kilka modeli paneli przednich i zaślepek na urządzenia 5,25". Każdy z typów różni się kolorem — do wyboru mamy od marmurkowych, poprzez zielone, żółte, aż do niebieskich, dla mnie bomba. Szkoda tylko, że (jak donoszą niepewne źródła) koszt takiej przyjemności ma być rzędu 50 zł.

W nowych pakietach dodawana jest także wspomniana wcześniej dokładna instrukcja montażu wraz ze zdjęciami kolejnych momentów składania. Jest to chyba jak na razie najładniejsza instrukcja z jaką się spotkałem, dotyczy to oczywiście polskiego sprzętu i oprogramowania. Sztywna okładka, dobry papier — brawo.

NA KONIEC

Uważam, że tego typu obudowa jest dobrym pomysłem, pozwala na tanie „przerobienie" A1200 do (prawie) A4000, a jej wykonanie przez firmę **Micronik** nie pozostawia już wiele do życzenia. Estetyczna, schludna, dobry opis instalacji, możliwość pełnej konfiguracji, to wszystko sprawia, że końcowa ocena produktu w moich oczach jest wysoka. Niestety cena pełnego kompletu jest dość wysoka. Spowodowane jest to pewnie tym, że nie jest to tak bardzo masowa produkcja, jak w przypadku obudów do PC, a poza tym dochodzi elektronika.

PODZIĘKOWANIA

Na łamach *Amiga Computer Studio* chciałbym podziękować firmom: **Dietel** — za udostępnienie do testów z obudową karty turbo *Blizzard 1230-IV*, **Eureka** — za udostępnienie do testów karty graficznej *Picasso II* i oczywiście firmie **Micronik** za obudowę *Infinitiv*.

Sebastian (Seb McKein/AspHyX) Streich
e-mail: Sebastian. Streich@f37.n480.z2.fidonet.org

NAZWA	INFINITIV TOWER A1200
PRODUCENT	MICRONIK
DYSTRYBUTOR	MICRONIK
	tel. (0-888) 32-54
KOMPUTERY	AMIGA 1200
CENA	Tel.

Video Creator

Czy myśleliście kiedyś o stworzeniu własnego video-clipu? A może czuliście wewnętrzną potrzebę, by do swojego ulubionego utworu techno dorobić nie mniej czadowe efekty wizualne? A może po prostu urzeczeni „Czterema porami roku" Vivaldiego, postanowiliście upiększyć aranżację własną oprawą graficzną? Jeśli tak, to dla Was właśnie przeznaczony jest program firmy Almathera — Video Creator.

Rozpowszechniany na CD-ROM-ie i dostępny tylko dla Amigi CD32 program jest jedynym na rynku amigowym, który stworzony został specjalnie do tworzenia teledysków. Swoim wyglądem i sposobem obsługi bardzo przypomina *Scalę* – najlepszy multimedialny program dla Amigi. *Video Creator* w całości obsługiwany jest za pomocą myszy, co zmusza posiadaczy nierozbudowanej konsoli do zaopatrzenia się w to pożyteczne zwierzątko lub emulowanie gryzonia za pomocą joypadu — rozkazem joymouse.



Program pozwala nam na tworzenie różnego rodzaju clipów do dowolnie wybranej muzyki. Muzykę wybieramy, wkładając do czytnika normalną płytę audio (z kasety niestety się nie da) i zaznaczając interesujący nas kawałek. Potem wystarczy już „tylko" dobrać odpowiednie efekty i dokładnie ustalić czas ich odtwarzania. A efektów jest sporo. Część z nich bardzo przypomina te ze *Scali*, ale jest też kilka nowatorskich, bez których teledysk obejść się nie może. Poza standardowymi scrollami ekranów z góry, z dołu i z boków możemy tu znaleźć efekt Shrink, który powoduje, że poprzedni ekran kurczy się „naciskany" przez nowy czy Psycho Cycle — szybka i częściowo losowa zmiana kolorów w palecie (świetny efekt). Bardzo ciekawą opcją jest możliwość korzystania z zamieszczonych na kompakcie trójwymiarowych animacji w specjalnym formacie. Idealnie nadają się one do składania zwariowanych clipów do muzyki techno. Inną przydatną (zwłaszcza dla leniuchów) funkcją jest Random Raves. Tworzy ona na podstawie analizy dźwięku danego utworu losowy układ obiektów i efektów na podobieństwo teledysków rave. Nie bardzo pasuje to, co prawda, do Bacha czy Beethovena, ale dla np. U96 jest niezastąpione.

Na płytce nagrano niesamowite wprost ilości obiektów, rysunków i clipartów. Razem jest tego ponad 100 MB. Wszystkie te dane umożliwiają stworzenie wielu ciekawych produkcji bez specjalnego martwienia się o znalezienie odpowiednich podkładów czy animacji.

Według mnie program wart jest posiadania. Będzie on idealny dla wszystkich posiadaczy CD32, którzy do tej pory marzyli o własnych clipach i do tej pory nie mogli tych marzeń zrealizować. Muszę jednak uczciwie wspomnieć, iż program bardziej nastawiony jest na produkcje z pogranicza stylów techno, rave czy ambient, a mniej nadaje się do tworzenia oprawy graficznej motywów rockowych czy muzyki poważnej. Mądrym posunięciem było umożliwienie wykorzystania modułu Full Motion Video, co pozwala na dołączanie do teledysków, prawdziwych filmów. Pytanie jednak, kto w Polsce posiada moduł FMV do CD32?

Tomasz „Hires" Filipek

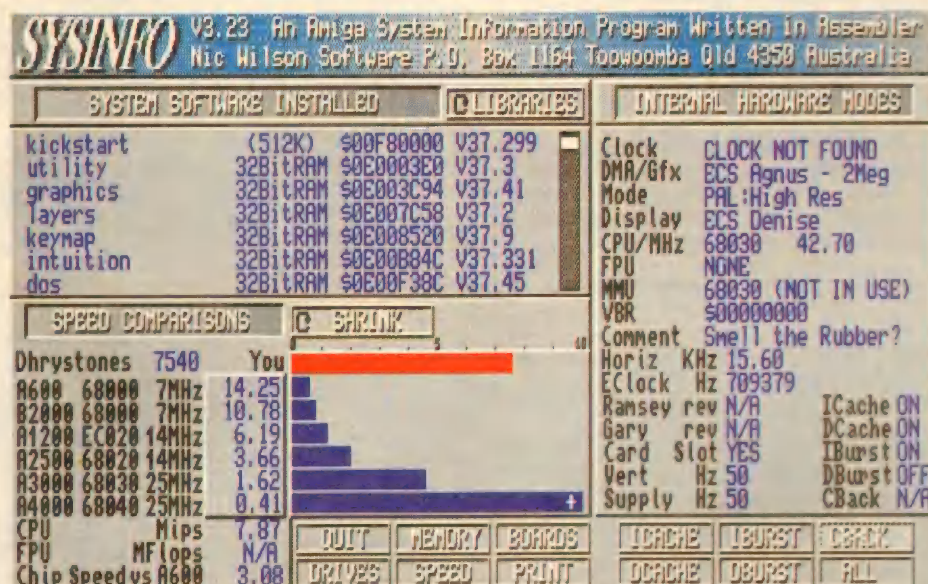
TYTUŁ	VIDEO CREATOR
PRODUCENT	ALMATHERA'94
DYSTRYBUTOR	EUREKA
	tel. (0-66) 36-61-152
KRĄŻKI	1
ZALECANE	MYSZKA
CENA	35,00 zł



SPRZĘT

Karta turbo MTEC 630

Niedawno opisywaliśmy niezłą dopałkę do Amigi 600. Karta oparta na dwudziestopięciomegahercowym procesorze 68020 przyspiesza naszą mniejszą przyjaciółkę kilkakrotnie. Jest to całkiem sporo, zważywszy że otrzymujemy Amigę pięciokrotnie szybszą, która — wyposażona w twardy dysk – stanowi niezłe narzędzie do pracy.



Niektórzy jednak mogą być nieusatysfakcjonowani tą prędkością i bądź co bądź tylko „niezłą" wygodą pracy. Większej szybkości potrzebują bowiem programy typu *Final Writer*, o *Imagine* czy *LightWave* nie wspominając. Rozwiązaniem dla wszystkich, nie mających ochoty zamieniać swojej Amigi 600 na nowszy model, a mimo wszystko potrzebujących jak największej szybkości, jest nowa karta *MTEC 630*.

Kartę, wyposażoną w procesor MC68030, wyprodukowano w czterech wersjach. Dwie z procesorem taktowanym zegarem 25 MHz (różnią się jedynie ilością zamontowanej pamięci — 4 i 8 MB) i dwie z taktowaniem 40 MHz (różnice podobnie jak wyżej). Do testu, dzięki firmie **Eureka**, otrzymaliśmy kartę o największych możliwościach – *MTEC 630* 40 MHz z 8 MB RAM.

INSTALACJA

Jako stary tysiącdwusetkowicz pierwsze co zrobiłem, to otworzyłem klapkę pod spodem Amigi 600 i spróbowałem umieścić tam kartę, która swoim rozmiarem zdaje się być idealnie do tego miejsca dopasowana. Nic z tego jednak nie wyszło, bo nie znalazłem odpowiedniego złącza na karcie. Pierwsze co wpadło mi do głowy, to że zgubiłem gdzieś to złącze lub może zapomniano mi go dać. Nic z tych rzeczy. Uczyniłem, jak często każą amigowcy w sieci (RTFM — Read The F**n Manual) i dowiedziałem się, że kartę umieszcza się na starym procesorze MC68000 — jest na to odpowiednie, sprytnie zaprojektowane gniazdo na spodzie karty. Po uważnym i delikatnym wciśnięciu karty, która bardzo dobrze się trzymała, uznałem się za świetnego elektronika i przystąpiłem do montowania RAM-u. Nigdzie nie znalazłem jednak gniazda na kości pamięci SIMM — i nic w sumie dziwnego, bo pamięć jest na stałe wlutowana na kartę (stąd właśnie te cztery osobne wersje). Ma to jeden plus — nie trzeba usuwać ekranu komputera. Od teraz dysponowałem Amigą 600 z procesorem 030 i 9 MB pamięci RAM (brakowało tylko koprocesora i dodatkowego 1 MB CHIP, ale zawsze można zamontować koproca na karcie — jest na niego miejsce, a rozszerzenie CHIP RAM „pod klapkę"). Przystąpiłem zatem do sprawdzania jak działa karta

W PRAKTYCE

Ponieważ na codzień używam Amigi 1200 z procesorem 030 50 MHz to przesiadka na tak rozbudowaną sześćsetkę nie była w żadnym stopniu męcząca. Wreszcie system chodził, jak przystało, bez opóźnień w odświeżaniu okien i menu na ekranach w wysokiej rozdzielczości (Hires Laced 640x512). W normalnym użytkowaniu (bez gierek 3D i renderowania) różnica w prędkości między moją dopaloną A1200 i testowaną A600 była minimalna i praktycznie nie do zauważenia – A600 ograniczona jest tylko przez wolne kości ECS. Na pierwszy ogień, jako rzecz oczywista, poszedł sprawdzian bootowania się komputera z twardego dysku – zamiast długich 48 sekund („goła" Amiga 600) system (ze wszelkimi moimi dziwactwami w szufladzie WBStartup) wczytywał się tylko 25 sekund. „To już coś", pomyślałem i natychmiast zapuściłem nieodzowne w takich wypadkach *SysInfo*. Rezultaty tej zabawy widzicie na zdjęciu ekranu. „Nowa" A600 jest „tylko" 14 razy szybsza od „starej" i „zaledwie" 6 razy szybsza od nierozbudowanej Amigi 1200. Mam tu na myśli oczywiście prędkość procesora, bo prędkość komputera to w zasadzie określenie mało trafne (stawiałbym raczej na efektywność). Nieźle też prezentuje się porównanie w stosunku do Amigi 4000, choć tu raczej nie ufałbym *SysInfo*, bo A4000 to troszkę inny komputer i zasadniczo inaczej zaprojektowany. Za najbardziej reprezentatywny pomiar uznałbym, poza odniesieniem do zwykłej A600, relację do Amigi 3000. Jest to przecież bardzo podobny, z punktu widzenia kości graficznych, procesora i systemu, komputer. Tutaj nasza „mała" przyjaciółka może pochwalić się 160% szybkości swojej starszej siostry. Dołożyć do tego koprocesor i już możemy sobie porenderować...

A jeśli już o renderowaniu mowa to, tak na próbę, zapuściłem sobie *Vertexa*, załadowałem 66-kilobajtowy obiekt i później wyrenderowałem go opcją SOLID MODEL. Rezultaty były niezgorsze. Moja wysłużona A1200 (030 50 MHz) ładowała obiekt około 4 sekund, dopalona A600 tylko 1,5 sekundy dłużej. Renderowanie poszło jej jeszcze lepiej. Poradziła sobie w 21 sekund, podczas gdy mój sprzęt robił to w 18 s. Różnice nawet tutaj nie były bardzo znaczące. Warto jednak przy tym zauważyć, że gdybyśmy wzięli pod uwagę bardziej skomplikowane zadania, to różnica byłaby z pewnością większa. Jeśli już mowa o renderowaniu, mając pełną wersję procesora 030 możemy pokusić się o założenie wirtualnej pamięci na naszym twardzielu.

Na koniec zostawiłem najlepsze, czyli jak Amiga 600 030 40 MHz sprawuje się podczas grania. Na pierwszy ogień poszła kompatybilność. Wszystkie uruchamiane przeze mnie gry działały z nowym procesorem i pamięcią FAST bez zarzutu. Świetnie poczuły się symulatory. Stary, dobry *Gunship 2000* zrobił się bardzo przyjemny i wreszcie umożliwił mi skończenie kilkunastu misji bez zaliczenia gleby, w wyniku nie zadziałania sterów (co zwykle powodowane było zbyt wolnym komputerem, który nie nadążał za ruchami joysticka). Największą jednak radość sprawił mi as wśród ECS-owych gierek — *Gloom Deluxe*. Jest to najlepsza, moim zadaniem, trójwymiarowa strzelaninka, „biegająca" na ECS-owych maszynach. Z bardzo dużym zadowoleniem przyjąłem fakt, że uruchomiona na rozbudowanej Amidze 600, zachowywała się rewelacyjnie (jak na małe Amigi, oczywiście). Walkę mogłem toczyć przy ustawionym prawie największym oknie gry, korzystając z największej (1x1) rozdzielczości pikseli. To się nazywa zabawa.

PODSUMOWUJĄC

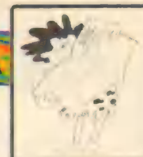
Karta *MTEC 630* jest doskonałą alternatywą dla karty *Apollo* z procesorem 020 25 MHz. Jej największą zaletą jest istnienie kilku wersji, co pozwala dostosować prędkość procesora i ilość pamięci (a co za tym idzie ilość wydanej gotówki) do indywidualnych wymagań użytkownika (tu muszę się wtrącić — moim zdaniem niewymienność pamięci jest wadą *MTEC-a*. Gdy kupiliśmy kartę z 4 MB RAM i po jakimś czasie okazało się, że potrzebujemy więcej pamięci, musimy sprzedać całą kartę i kupić wersję 8 MB. Ta sytuacja przemawia na korzyść *Apollo 620* — tam wymieniamy po prostu kość RAM — przyp. RB). Niezłe przyspieszenie (rewelacyjne jak na Amigę 600), pełna kompatybilność za niezbyt wygórowaną cenę (najlepsza konfiguracja za cenę podobnego *Blizzarda IV* dla Amigi 1200) to atuty tego akceleratora. Jedyną niedogodnością jest konieczność rozłożenia komputera i precyzyjnego zamontowania karty na procesorze. Dla tych, którzy chcą dorównać obecnym standardom, a nie są w stanie zmienić komputera (przecież starą A600 trzeba by sprzedać, A1200 sporo kosztuje, do tego HDD itd.) jest to niezmiernie atrakcyjna propozycja...

■ **Tomasz 'Hires' Filipek**

Ps. Podziękowania dla firmy **Eureka** za wypożyczenie A600, co umożliwiło mi przeprowadzenie tego testu.

NAZWA	**MTEC 630**
PRODUCENT	**MTEC**
DYSTRYBUTOR	**EUREKA**
	tel. (0-66) 36-61-15
KOMPUTERY	**AMIGA 600**
CENA	**25 MHz/4MB RAM : 480,00 zł**
	25 MHz/8MB RAM : 585,00 zł
	40 MHz/4MB RAM : 555,00 zł
	40 MHz/8MB RAM : 825,00 zł

Gambleriada'96



W dniach 25-27 października na warszawskim Torwarze odbyły się III Targi Gier Komputerowych. Jak pamiętacie, w ramach poprzednich targów zorganizowano Amiga Show — raj dla amigowców wszelakiej maści. W październiku z majowego „porozumienia ponad podziałami" ostała się jedynie firma **Micronik**. Na imponującym stoisku można było podziwiać działające Amigi w wieżach *Infinitiv*, a także monitor z ekranem dotykowym. Firma **Micronik** rozwija się prężnie i stale rozszerza swój asortyment. Wieża *Infinitiv* do A1200 doczekała się bogato ilustrowanej i profesjonalnie wydanej instrukcji, a także kilku usprawnień, które w bieżącym numerze omówił Sebastian, więc nie będę się powtarzał. Przebojem imprezy był *Omnipen* — tabliczka graficzna, działająca na zasadzie myszy. Można było z jej pomocą porysować sobie w *Personal Paincie*. Gdy od pracowników firmy dowiedziałem się, że *Omnipen* współpracuje z Amigą bez żadnych dodatkowych zabiegów, czym prędzej wypożyczyłem egzemplarz do testów. Niestety, okazało się, że tabliczka jednak nie współpracuje z Amigą „tak po prostu", dlatego test urządzenia ujrzycie dopiero w następnym numerze (miał być w tym...). Przez cały czas trwania targów stoisko otaczały rzesze przybyłych amigowców. Słowem, **Micronik** mężnie bronił honoru Amigi.

Gry, programy i peryferia do Amigi można było także spotkać na stoiskach firm multiplatformowych. Oto alfabetyczny skrót.

• Opolska hurtownia **Arwal** oferowała sporo tytułów na Amigę. Były też drobne i większe akcesoria, a także specjalnie przygotowana na targi pełna oferta firmy **Elbox**.

• **Avalon** ostro promował wreszcie wydaną pecetową grę *AD 2044*, jednak nie zapomniano o Amidze — na stoisku można było pograć w *Forest Dumb Forever* – kontynuację gry, która okazała się sporym przebojem (o tej i innych grach **Avalonu** przeczytacie w następnym numerze). Miałem także okazję zobaczyć roboczą wersję gry *Astral* — platformówki z elementami przygodowymi. Bohater był może trochę przymały, za to scenerie całkiem, całkiem. Firma nie ma zamiaru wycofać się z wydawania gier na Amigę. Być może wielu z Was kręci nosem na produkty **Avalonu**, jednak należy na nie spojrzeć z punktu widzenia polityki firmy: gry nie są ósmym cudem świata, ale mają minimalne wymagania i cenę. Gdyby w Polsce działała idea shareware (czytaj: gdyby ludzie uiszczali opłaty licencyjne), **Avalon** mógłby z powodzeniem wydawać gry jako licenceware. Najciekawsze jest to, że ten schemat (proste, niewielkie, budżetowe gry o niewielkich wymaganiach, za niewielkie pieniądze) się sprawdza! Ludzie to kupują. Nie psioczcie zatem na firmę, która znalazła sobie miejsce na rynku i ma swoją klientelę. Ciekawostką jest fakt, że **Avalon** dogadał się z rzeszowskim oddziałem telewizji, czego owocem jest program *Granie na ekranie* w TV Polonia, w którym dzwoniący mogą (za pomocą przycisków telefonu) grać na żywo w... gierki Avalonu na Amidze!

• Na stoisku **Lupusa** można było nabyć *Magazyn Amiga*. Od pana Marka Pampucha otrzymałem zapewnienie, że *MA* będzie się jeszcze długo ukazywał. Przeczy temu nieco rzeczywistość, nakład ostatniego numeru spadł do 30000 z małym „haczykiem", w środku newsy z poprzedniego numeru, poprzestawiane strony, jest też apel, którego charakter oceniłbym jako hmmm... rozpaczliwy. Nadal dobrze życzę „konkurencji" i nie chciałbym, aby *MA* odeszła...

• Firma **MATT** oferowała stały asortyment na Amigę: joypady *Boomerang* (także do CD32) oraz joysticki *MATT* i *Scorpion*.

• Na stoiskach firm **Mirage** i **Marksoft** można było nabyć sporo amigowych gier. Niestety, nowości jakoś nie widać... Odnoszę wrażenie, że firmy te mając podpisane kontrakty z dużymi producentami, będą dystrybuować w Polsce produkty tychże, a jak wiadomo molochy odeszły od Amigi i wydają coś sporadycznie. Tak więc, jest szansa, że **Mirage** będzie sprzedawać w Polsce nową, agową wersję *Worms*, a **Marksoft** kolejną część *SWOS*. Firmy mniejsze natomiast, na których obecnie opiera się rynek gier amigowych, nie leżą zdaje się w strefie zainteresowań polskich dystrybutorów. Jeśli dodamy do tego, że obie firmy coraz bardziej kręcą nosem na wydawanie polskich gier na Amigę, może to spowodować niebezpieczną sytuację, że gry będą wychodzić, tylko żadnej nie będzie można kupić w Polsce. Wtedy to chyba sami weźmiemy się za dystrybucję...

• Sensacyjne wieści napłynęły do nas ze stoiska firmy... **Optimus**. Jeden z jego oddziałów, **Nexus**, zamierza wydać grę na Amigę! Będzie to strategia w stylu *Warcraft*. Gra zostanie wydana na CD i nie będzie to produkcja na A500 1 MB, o nie... Szczegóły już wkrótce.

• **Scanmet** oferował sporo płytek CD na Amigę.

• Na stanowisku **Union Systems** kolejna Amiga, niestety — schowana. Można było pograć w demo *Capital Punishment*, którą to grę **Unia** zamierza dystrybuować w Polsce. Jeśli nie było dodatkowych opóźnień, w chwili czytania tego tekstu gra powinna już być w sklepach. Dokładny opis za miesiąc.

• Firma **User** jak zwykle kusiła amigowców szeroką ofertą gier i płytek CD na Amigę. Niestety, jak się dowiedziałem, amigowa konwersja gry *Polanie* najprawdopodobniej nie dojdzie do skutku. Do chwili pisania tekstu nie mogłem skontaktować się z firmą **Seven Stars**, która miała zająć się konwersją (a wierzcie mi, próbowałem...), więc nie podam żadnych szczegółów.

• Na koniec zostawiłem nasze stoisko, a właściwie stoiska, bowiem nasze wydawnictwo jako jedyna firma na targach, miało dwa stoiska! Jedno przy samym wejściu (gdzie rozdawana była nasza gazeta targowa) i jedno na sali głównej. Odwiedziło nas sporo amigowców, wysłuchałem pochwał i słów krytyki, a także propozycji „co mogłoby się znaleźć na krążku" (do których się oczywiście zastosujemy). Pogadaliśmy o sytuacji Amigi i pożartowaliśmy z blaszaków. Wszystkich amigowców, którzy odwiedzili nasze stoiska, serdecznie pozdrawiam.

To tyle. Chodzą słuchy, że na następnej Gambleriadzie wróci Amiga Show. Czekam z utęsknieniem.

■ **Rafał Belke**

CD32 TOMS Interface

Od firmy TOMS otrzymaliśmy do testowania urządzenie, pozwalające podłączyć do posiadanej CD32 stację dysków oraz podłączyć samą konsolę do monitora lub telewizora wyposażonego w gniazdo RGB/EURO.

Jest to kolejne urządzenie z serii urządzeń rozszerzających możliwości naszych Amig. Firma **TOMS** postawiła (uważam że słusznie) na produkcję niedrogich, dzięki którym można dostosować swój komputer do określonych celów. Dość wymienić konsolę multimedialną, która jest znacznie uboższą, ale i tańszą konkurentką wieży *Infinitiv*.

Interface składa się z dwóch gniazd. Pierwsze z nich to złącze stacji dysków (nie blokuje się wejścia klawiatury). Należy dodać, że w ofercie firmy **TOMS** znajdują się także zewnętrzne stacje dysków do Amigi. Kiedy możemy już cieszyć się grami na dyskietkach, pora zadbać o lepszą jakość obrazu. Umożliwia nam to drugie gniazdo przystawki — port RGB, dzięki któremu można podłączyć naszą CD32 do monitora lub telewizora wyposażonego w wejście EURO/RGB. Do podłączenia monitora/telewizora przez EURO potrzebny jest odpowiedni kabelek, także dostępny w firmie **TOMS**.

INSTALACJA

Instalacja urządzenia jest wyjątkowo prosta. Wymaga jedynie użycia wkrętaka, przez co od montującego nie wymaga się posiadania jakichś specjalnych zdolności. Oczywiście wszelkich zabiegów dokonujemy po wcześniejszym ODŁĄCZENIU konsoli od zasilania!

Z tyłu konsoli odszukujemy część obudowy, która jest zamocowana za pomocą jednego wkrętu (lewy dolny róg). Ta część obudowy osłania złącza rozszerzeń CD32. Wykręcamy wkręt i zdejmujemy osłonę (być może konieczne będzie delikatne podważenie zdejmowanej osłony). Na złącze, które zostaje odsłonięte, nasuwamy interface i przykręcamy tym samym wkrętem, którym przymocowana była osłona. Instalacja jest zakończona, pozostaje sprawdzenie poprawności działania całości.

Urządzenie działa poprawnie i dobrze spełnia swoją rolę — do tego właśnie zostało stworzone. Przybliża naszą konsolę do Amigi 1200 z czytnikiem płyt CD. Oczywiście, do pełnej A1200 jeszcze trochę brakuje, ale po podłączeniu klawiatury (także jest w ofercie **TOMS**) posiadamy (prawie) pełnosprawny komputer domowy.

Należy wspomnieć, że na urządzenie wystawiana jest pełna, 12-miesięczna gwarancja, a usługi gwarancyjne są świadczone bezpośrednio w firmie **TOMS**.

■ **Artur „R2D2" Frankowski**

NAZWA	CD32 TOMS INTERFACE
PRODUCENT	TOMS tel. (0-22) 43-88-00
KOMPUTERY	AMIGA CD32
CENA	Tel.

Wywiadzik

Wasz dzielny redaktor znajduje się na Intel Outside Party III i rozmawia z człowiekiem, który stworzył oprawę muzyczną do gry Cytadela, czyli z Arturem Opalą.

K — Artur Opala
LH — redaktor ACS

LH: Cześć Kaloszku! Może na początek przedstaw się czytelnikom *Amiga Computer Studio*.

K: Cześć! Jak już zdążyłeś zauważyć, nazywam się Artur Opala, wśród scenowców znany jestem pod nickiem Kalosz. Moją scenową grupą jest **Suspect** — grupa, która kilka lat temu była troszkę bardziej znana i aktywna na scenie, natomiast drugą grupą, do której należę jest **Virtual Design**. Członkowie tego teamu zajmują się tworzeniem komercyjnych gier na Amigę i PC. Zarówno w jednej, jak i w drugiej grupie pełnię funkcję muzyka.

LH: Jaka jest twoja konfiguracja?

K: Nie jest to nic nadzwyczajnego, choć zdaję sobie sprawę, że jak na polskie warunki jest całkiem niezła. Posiadam Amigę 1200, 6 MB RAM z kartą Blizzard III (030/50 MHz) i twardzielem Conner 540 MB. Powyższa konfiguracja to minimum, jeżeli myślimy o poważniejszym wykorzystaniu Amigi. W planach mam zakup karty Toccata (16 bitowa karta muzyczna), powiększenie ilości RAM i wsadzenie tego wszystkiego w wieżę Infinitiv.

LH: Jak i z jakimi trudnościami powstała gra *Cytadela*, która (jak głosi legenda) została wydana również na zachodzie?

K: *Cytadela* jest „trudnym" dzieckiem. Powstawała w bólu przez półtora roku. Nasz programista, Paweł Matusz (Kane/Suspect) postanowił napisać program, który według „niebieskich" ekspertów nigdy nie miał powstać dla naszego wspaniałego komputera. Przez kilkanaście miesięcy nasz zespół poświęcał każdą wolną chwilę, aby doprowadzić projekt do końca. Ostatecznie udało nam się to zrobić, a ocenę pozostawiam Czytelnikom. Co do drugiej części pytania, to faktycznie, *Cytadela* została wydana w Niemczech i Wielkiej Brytanii, lecz z powodu nieudolności naszego polskiego wydawcy okazała się dla nas finansowym fiaskiem.

LH: Co sądzisz o możliwościach polskich wydawnictw i o wydawaniu gier w Polsce lub choćby o możliwościach wydawniczych Twojej firmy?

K: Od razu chcę sprostować pewną nieścisłość. Firma **Arrakis** — wydawca *Cytadeli* nie jest na całe szczęście moją (nie chciałbym mieć takich problemów, z jakimi borykają się jej właściciele). Co do możliwości wydawniczych gier w Polsce, to ciężko mi się na ten temat wypowiadać. Po skrajnie negatywnych wrażeniach z kontaktu z firmą **Arrakis** przyszedł czas na bardzo udaną (jak na razie) współpracę z firmą **Optimus-Nexus**. Moje spostrzeżenia nie są być może rewelacyjne, ale szanse na dobre sprzedanie gry istnieją tylko przy współpracy z dużą firmą, posiadająca duże zaplecze sprzętowe i co najważniejsze finansowe.

LH: Według opinii publicznej, wy, jako autorzy znanej gry *Cytadela*, mówiąc wprost zbiliście niezłe kokosy?

K: Nic bardziej mylnego!!! Swoją drogą spotkaliśmy się ze stwierdzeniami, że twórcy programu, który odniósł sukces w Europie, nie muszą martwić się o swoją przyszłość. Może to jest i prawda, ale niestety nie w naszym przypadku. Prawda jest mniej różowa: nasz wydawca zalega nam z wypłatami honorariów od listopada 1995 roku za egzemplarze sprzedane w Polsce, natomiast za wersje niemiecką i angielską nie dostaliśmy złamanego grosza. Nie wnikając w wysokość mojego honorarium, mogę zdradzić, że za faktycznie otrzymane pieniądze mógłbym dzisiaj zaprosić moją kobietę na lody i wrócić taksówką do domu. Wyjście było tylko jedno — parę miesięcy temu sprawa trafiła do sądu. Niedługo należy się spodziewać końcowej rozprawy (miejmy nadzieję).

LH: Tak więc, czy opłaca się wydawać w Polsce polskie gry?

K: Jeżeli zakładamy pełną uczciwość wydawcy, to tak, choć nie nastawiajmy się na horrendalne zyski. Trzeba sobie zdać sprawę, że Polacy dopiero uczą się kupować oryginalne oprogramowanie. Podczas pracy nad *Cytadelą* zrobiliśmy błąd, do którego teraz się przyznajemy. Pisząc tę grę nastawialiśmy się na rynek polski i „przy okazji" na zachód. Prawidłowe nastawienie powinno być odwrotne. Zachód jest wielkim rynkiem, na którym dobrze rozreklamowany program ma pełne szanse na sukces. Na pocieszenie mamy fakt, że tak czy inaczej wydawca nam nie zapłacił...

LH: Czy w tym kontekście wierzysz w uczciwość polskich wydawców?

K: Jak najbardziej! Tak samo jak jedna jaskółka wiosny nie czyni, tak samo jeden nieuczciwy wydawca nie może popsuć wizerunku polskich firm software'owych. Jeśli trafię na uczciwą firmę natychmiast wszyscy się o tym dowiedzą.

LH: Czy wierzysz w coś takiego, jak normalny rynek software'owy w Polsce?

K: W tej kwestii również jestem optymistą. Mamy w Polsce wielu naprawdę utalentowanych programistów, grafików i muzyków, którzy gdyby mieli tylko motywacje, pisaliby gry na światowym poziomie. Jedyną przeszkodą jest za wysoka cena programów komputerowych, ale w zestawieniu z ceną np. płyty kompaktowej i tak jest godna uwagi.

LH: Utalentowani ludzie chcą być jednak przede wszystkim dobrze opłacani.

K: Oczywiście, pieniądze są głównym czynnikiem mobilizującym. Wiadomo, że nikt z nas nie będzie tracił kolejnych kilkunastu miesięcy swojego życia tylko po to, aby zrobić program tylko „dla idei". Praca dla sławy jest charakterystyczna tylko dla tzw. sceny. Uważam, że idea tak, ale do czasu. Później trzeba pomyśleć o przyszłości.

LH: Teraz pytanie ważne dla ortodoksyjnych amigowców. Wielu przesiadło się i nadal się przesiada na PC. Czy uważasz, że rynek amigowski i w ogóle Amiga ma jakąś przyszłość?

K: Moje zdanie nie ma żadnego wpływu na los Amigi, ale uważam, że tak wspaniała platforma sprzętowa nie może tak po prostu odejść w zapomnienie. Mam nadzieję, że goście z wyżej wymienionych firm myślą podobnie jak ja i nie pozwolą Amidze umrzeć. Doszły mnie słuchy, że **VIScorp** zezwala na klonowanie Amigi. Brawo! Szkoda, że tak późno ktoś się na to zdecydował. Pozwoli to na obniżenie kosztów produkcji, a co za tym idzie zmniejszenia ceny końcowej i większej popularności Amigi na rynku. Ze swojej strony mam tylko jedno pytanie: CO Z LEPSZYM DŹWIĘKIEM??? W chwili obecnej głupi „blaszak" ma kilka 16-bitowych kart muzycznych, których cena kształtuje się na poziomie 600-900 złotych, a które zostawiają Amigę daleko w tyle.

LH: Czy jesteś jednym z tych maniaków, co to nigdy nie sprzedadzą Amigi, czy też jeśli rynek pójdzie w inną stronę pójdziesz razem z nim?

K: Zadałeś mi bardzo niebezpieczne i podstępne pytanie. Hmm... Kocham Amigę, ale jeżeli dojdę do wniosku, że nie ma przed sobą przyszłości, to z ciężkim sercem będę musiał się z nią rozstać. Tak postąpi chyba każdy logicznie myślący amigowiec.

LH: Czy kiedykolwiek zapomnisz o zjawisku zwanym Amigą?

K: Widzę, że odezwała się w Tobie dusza romantyka (nieuleczalnego). Na razie nie mam zamiaru o niej zapominać, a co stanie się w przyszłości... Zobaczymy.

LH: Dzięki za rozmowę.

K: Dziękuje również i pozdrawiam wszystkich czytelników *ACS*.



Na tym kończą
Kalosz & Little Horror.

Scena cz.5

czyli znowu o magach

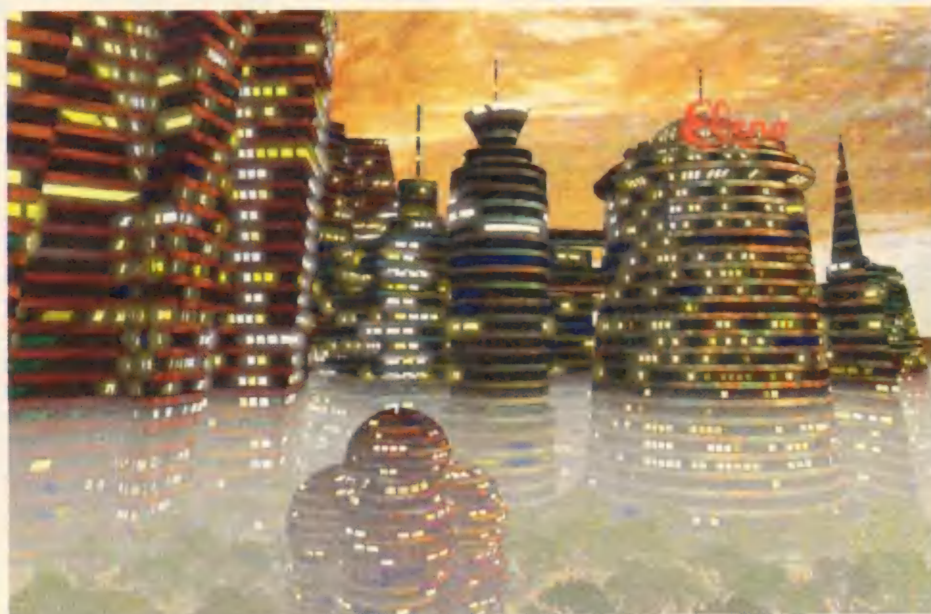
W dzisiejszym odcinku zajmiemy się ponownie magami. Mam nadzieję, że zbytnio Was ta seria nie nudzi, bo ostatnio na łamach ACS sporo o magazynach dyskowych się pisze. Jest to jednak na tyle ważny dział sceny, której egzystencję trudno sobie bez niego wyobrazić, że nie można tematu przeskoczyć szybko i bezboleśnie. Dziś o najnowszym Fat-Agnusie oraz kilku innych, mniej popularnych magazynach.

• **FAT-AGNUS**. Mag wydawany przez grupę True Genius. Najnowszy numer to #19. *Fatek* to mag z historią, w końcu sama liczba numerów o czymś świadczy. Przez ten długi czas przechodził najróżniejsze zmiany. Obecnie, co już Wam chyba wiadomo, odszedł główny redaktor maga, Lifter. Poza tym, od numeru 18 zmienił się ogólny wygląd maga. W tej chwili ukazuje się on w formacie HTML. Co to takiego? Otóż HTML służy do (nazwijmy to najprościej, jak tylko można) robienia stron WWW. Czym jest WWW, już chyba nikomu nie muszę tłumaczyć, w końcu o Internecie bębnią wszędzie, nawet w naszej badziewnej TVP. Do maga dodawana jest przeglądarka HTML. Jeżeli jeszcze nie miałeś nic wspólnego z WWW, to właśnie dzięki *Fatkowi* będziesz miał jakiekolwiek wyobrażenie o tym, jak to wygląda i działa. Jako zaletę takiego rozwiązania można podać fakt, że teraz magazyn można odczytać na innych platformach sprzętowych (Jabłuszka, PieCyki, Słoneczka). Poza tym *Fat-Agnus* jest też dostępny w sieci. Odczytywarka HTML działa całkowicie pod systemem, można więc poczuć zalety multitaskingu Amigi, co nie jest możliwe w przypadku magów pisanych w Amosie. Do numeru #19 dołączone są trzy całkiem przyjemne moduły. Tła pod tekstem są też niczego sobie, znacznie lepsze niż w numerze #18, ale niektóre IMHO są zbyt kontrastowe. Można je jednak bezproblemowo wyłączyć. Teraz istotna informacja: minimalny konfig to Amiga 1 MB z OS 2.04+. Dość o wyglądzie, pora na teksty...

W numerze #19 ich ilość była, ogólnie rzecz ujmując, umiarkowana. Szczególnie mało o scenie, a te które są, jak na mag o takim stażu, nie są niczym cudnym. Sporo artykułów jest jednak godnych uwagi. Dość ciekawie wygląda dział poświęcony oprogramowaniu i sprzętowi. Wiele z tych artykułów napisanych jest PROFESJONALNIE, co zasługuje na uznanie. Są one dość długie i wyczerpują tematykę. Sporo miejsca zajmują teksty o tematyce związanej z Internetem. Mamy m.in. kurs pisania dokumentów w HTML oraz przetłumaczone konferencje z IRC. Dla tych, co nie mają wtyku do netu, a do tego nie znają angielskiego, stanowi to niemałą gratkę. Jest też parę opisów gier, więc jak ktoś koniecznie chce o giercach poczytać, to nie ma problemu. Ogólnie rzecz ujmując, przy magu można spędzić kilka godzin, czytając interesujące rzeczy. Jednak znając renomę maga, czytelnik stawia pewne wymagania. To nie to samo, co jakiś brukowiec wydany po raz pierwszy. Jeżeli zwiększy się liczba tekstów, przy nie najgorszym poziomie, to *Fat-Agnus* będzie zasługiwał na miejsce w pierwszej trójce listy. Początkujący czytelnik może być zniechęcony odmiennością maga i niektórymi tekstami, do których zrozumienia potrzebna jest już spora wiedza. Wymaganie nowszego systemu do odpalenia też nie jest, o zgrozo, bez znaczenia.

W drugiej części tego artykułu chcę przedstawić Wam magi, które może nie są zbyt popularne, ale przy zalewie coraz to nowego syfu wyróżniają się i mogą być interesującą lekturą. Zauważycie, że są one poświęcone konkretnej tematyce. Mag monotematyczny jest znacznie ciekawszy (oczywiście dla zainteresowanego ową tematyką — przyp. RB). Mały apel: ludzie, jeżeli już koniecznie chcecie wydawać mag (a jest takich desperatów mnóstwo), to nie róbcie kolejnego g'%&a, a postarajcie się wykreować coś oryginalnego (myślenie nie boli!). Co prawda grono zainteresowanych już na starcie ulega zmniejszeniu (w końcu nie wszystkich interesują np. opowiadania fantasy), ale gwarantuję, że kolejnym, nowym, przeciętnym magiem „o wszystkim..." za wiele się już nie zwojuje.

• **STREFA MROKU**. *SF#1* ukazała się na Intel Outside 3. Tematyka SF to fantastyka, fantastyka i jeszcze raz fantastyka. Rokuję temu magazynowi powodzenie, gdyż sam numer pierwszy (jak na debiutancki) jest nie najgorszy. Pod względem technicznym sporo jeszcze do poprawienia (słabe panele, kilka usterek w amo-kodzie), ale start dobry. Ktoś interesujący się fantastyką, koniecznie musi się w niego zaopatrzyć. Inni mogą go przyjąć bardziej obojętnie, ale nie trzeba być fanatykiem *Gwiezdnych Wojen*, żeby coś w *Strefie* nas zainteresowało. Ja nie przepadam szczególnie za fantastyką, ale ciekawy jest chociażby dział poświęcony dziwnym zjawiskom typu UFO. Z tego, co mi wiadomo, już w najbliższym czasie ma się ukazać drugi numer. Jeżeli tak się stanie, będzie to znaczyło, że mag cieszy się większym powodzeniem, a i twórcy „nie myślą o niebieskich migdałach", tylko ostro biorą sie do pracy. Oby tylko w numerze drugim było widać wyraźne zmiany na lepsze.



• **IZWIESTIA**. Ostatni numer to #10. Pierwsze wrażenie to zdziwienie, że to już #10. Okazało się, że dwie redakcje połączyły swoje magazyny, zsumowały liczbę wydanych przez siebie numerów i stąd to zamieszanie. Trochę to nie fair, ale nie jest to aż tak istotne, mimo wszystko poinformować o fakcie należy. Mag, chyba jako jedyny, zaprogramowany jest w C. Sam jego wygląd jest okropny (badziewna grafika). Działa jednak w multitastingu, co można uznać za zaletę. W „Izwiestiach" możemy znaleźć najróżniejsze działy. Czyżby więc był to mag traktujący o wszystkim? Niby tak, ale na uwagę zasługuje fakt, że tematem przewodnim są działy hardware i software. Zresztą ambicją autorów jest stworzenie maga tylko o tym, głównie dla programistów i koderów. I wydaje mi się, że tędy droga to sukcesu. Skoncentrować się na monotematyczności, w innym wypadku pewna śmierć! A co do samego numeru #10, to polecam kilka interesujących tekstów o programowaniu (dużo poświęconych jest językowi AmigaE, co ucieszy zainteresowanych, gdyż na nadmiar materiałów nie mogą narzekać). Szczerze mówiąc, chętniej widziałbym te teksty w np. *ZigZagInfo*, dzięki czemu dotarłyby do większego grona odbiorców.



• **NECRONOMICON**. Magazyn poświęcony RPG. Niestety, ta tematyka nigdy nie wywoływała u mnie jakiegokolwiek zainteresowania, więc nie posiadam żadnych numerów maga. Nie będę bawił się w improwizację i na tym zakończę opis. Na pewno dla RPG-owców gratka nie do odrzucenia.

Poza tym, z tego co mi wiadomo, jest mag poświęcony tematyce filmowej, zwany bodajże *Strata czasu*. Do tego *Orgazm* traktujący o... A, zgadnijcie sami.

To tyle na dzisiaj. Dla tych, którym obrzydła tematyka magów, dobra nowinka: materiału jest jeszcze tylko na jeden odcinek. Konkretnie został do opisu *Bigoz*, którego numer 13 ma się ukazać lada dzień. Długo nieobecny *Telesfor*, ma znowu „ukazać się na rynku". Mam nadzieję, że tak się stanie, bo zapełniłby lukę po *Gedanie*, którego nowe numery raczej już się nie ukażą (a szkoda!). Doszły mnie także poufne odgłosy z trzeciej ręki, że *X-Mag* ma ponownie ujrzeć światło dzienne. Nie należy zapominać także o *Poczytaj-MiMamo*, na którego nowy numer, wydany pod **Unionem**, czekam z utęsknieniem.

■ **FRANCKEY of DINX PROJECT & SAF**



SAVE BREAKER 7

Czółko! Witam wszystkich po raz siódmy i... ostatni. No, co — wstęp mocny musicie przyznać???!!! Otóż doszedłem do wniosku, że przekazałem Wam, Drodzy Czytelnicy, najważniejsze informacje i techniki dotyczące włamań do save'ów - reszta zależy już tylko od Was. Wystarczy tylko zaprząść do pracy jednostkę centralną (czytaj: mózg), którą standardowo wbudowaną posiada każdy homo sapiens. Innym powodem, dla którego SB zostanie przerwany są słowa naczelnego: „Hej, ty S. — może by warto dopuścić do głosu ludzi, którzy nie lubią grzebać się w save'ach, a np. grafice lub dosie". „Hmmm..." — pomyślałem sobie — „ten RB ma czasami dobre pomysły!" No i altruistycznie postanowiłem ustąpić miejsca innym. Z tego powodu w następnym numerze pod szyldem szkółka ujrzycie coś, co Was zapewne zaskoczy — co to będzie nie wiem, bo nie śmiałem pytać o to naszego najwyższego — Naczelnego. Od razu sygnalizuję, że wszyscy zainteresowani tym, aby ich esbecka praca została zaprezentowana na łamach *ACS* nie muszą w tym momencie demolować swego mieszkania w przypływie pasji spowodowanej myślami typu „To ja podkręcam save'y, chcę wysłać to do SB, a ten &%%%! susajd właśnie zwija interes!!!" — wszystkie offsety do save'wów możecie przesyłać do rubryki „Szwindel Zone" (ewentualne listy, które dotrą do nas na konto SB zostaną opublikowane właśnie tam). W tym odcinku pożegnalnym, znów (fuj!) kupa gotowych offsetów, czyli coś co rozjaśni oblicza wszystkich zmartwionych zejściem SB. Zacznijmy od listów:

From JAROSŁAW REDASZKA: „(..) Wszystkie wartości podawane są dziesiętnie:

HIGH SEAS TRADER (AGA)

Załoga (liczba):	
Żołnierze	38936,37
Marynarze	38940,41
Pomocnicy	38944,45
Zapłata:	
Żołnierze	38966,67
Marynarze	38970,71
Pomocnicy	38974,75
Amunicja do dział:	
Rounds	39094,95
Chain	39098,99
Grape	39102,03

Gotówkę przelicza się na Hex, powinna znajdować się tuż przed imieniem gracza.

THEME PARK (AGA)

Kasę trzeba sobie przeliczyć na hex — w pliku GameA*00. Dla pliku GameA*00 szukamy w pliku Game*E.

Rides — 1 litera plus 164: 2 bajty — cena
Sklepy — 1 litera plus 76: 2 bajty — cena
Ozdoby — 1 litera plus 41: 2 bajty — cena
Fontanna i WC - 1 litera plus 40: 2 bajty - cena

W tym samym pliku dostęp do wszystkich wynalazków. Wpisz w:

1 bajt przed nazwą karuzeli — $02
2 bajt — $5A
3 bajt — $05

W ten sposób nie można wynajdywać zbyt wielu wynalazków jednocześnie.

FRONTIER

Edytujemy plik Frontier. Musisz szukać następujących wartości (podanych dziesiętnie) — odpowiadają one liczbie punktów odpowiadających za rangę.

Prince	20736
Duke	14641
Markiz	10000
Earl	6561
Count	4096
Viscount	2401
Baron	1296
Lord	625
Squire	256
Sir	81
Master	16
Serf	1
Outsider	0

Czy mógłbyś Suicide rozpocząć kurs obsługi *Hackera*? (...)". Otóż myślę, że jest to zbędne, gdyż do *Hackera* dołączana jest wyczerpująca dokumentacja w formie amigaguide. Poza tym, jak przeczytałeś zapewne na wstępie, rubryka SB schodzi, a to chyba jedyne miejsce, w którym można by umieścić taki opis...

From MARCIN WITECKI. Marcin prosi o pomoc w podkręceniu save'u do gry *Pizza Connection* (niemiecka wersja gry pt. *Pizza Tycoon*). Zależy mu głównie na podkręceniu gotówki. Gry tej nie widziałem na własne oczy i z tego powodu nie mogę Ci pomóc. Jeśli któryś z czytelników zna sposób na rozwiązanie tego problemu, jest zobligowany do przysłania informacji na ten temat do „Szwindel Zone". Odnośnie sytuacji Amigi i zainwestowanych w nią przez Ciebie pieniędzy. Nasze pismo na pewno nie upadnie, jak to określiłeś, z dnia na dzień. Sytuacja na rynku Amigi jest rzeczywiście niezbyt pewna, wobec tego jeśli Cię stać na zakup peceta za ok. 4000 zł (taniej nie kupisz zestawu, który na pc jest obecnie standardem) - obiektywnie oceniając sytuację powinieneś go kupić, pamiętając o tym, że co 1-2 lata będziesz musiał zmieniać NA PEWNO płytę główną oraz procesor (ok. 800-900 zł), a być może HD lub CD-ROM, ponieważ takie firmy, jak np. Intel będą wprowadzały co jakiś czas tzw. „nowy standard", aby móc wyciągnąć jeszcze więcej dudków od klientów. Jak to się ma do realiów amigowych, sam chyba wiesz najlepiej. Wbrew zdaniu, które lansują dystrybutorzy, pecet WCALE nie jest tanim komputerem, mimo iż jego ceny ciągle spadają (trzeba zaznaczyć, że w nieznacznym stopniu: 20-50 zł na poszczególnych podzespołach). Dobra, stop! Zagalopowałem się i właśnie wchodzę w działkę Bossa, wobec tego przechodzimy do następnego listu!

For PRZEŚMIEWCA (???). Gość, który to napisał, wczuł się w klimat SB — list napisał na gładkiej kartce, nie pozostawiając odcisków palców, namiaru ani pełnego nazwiska. Stary, pragnę Cię poinformować, że mam siostrę, ale nie wiem czy zechciałaby iść z Tobą, zamiast mnie, na oranżadę: jest wyszkolona — może zaatakować i zneutralizować nieznajomego!

A propos ogłaszanego przeze mnie konkursu — nie został rozstrzygnięty! Listów przyszło mało, nie miałem zbyt dużego wyboru, więc podobnie jak na ostatnim festiwalu filmowym postanowiłem nie przyznawać nagrody, zaś oranżadę marki „Sahara" wypiłem z Jagdem 52.

Dobra — odpowiedzi na listy wykonano! Przystępujemy więc do finiszu — porcja włamań od Suicide'a (wszystko podane dziesiętnie):

CANNON FODDER 2

Zmieniamy save:

01	numer fazy
13	numer misji
18-19	rekruci (liczba)
53	fazy (liczba)
1782/3	straceni żołnierze
1784/5	zabici przeciwnicy

DUNE 2

Wszystkim ambitnym podkręcaczom proponuję spróbować zupgrade'ować save samodzielnie. W offsetach 454/455 znajduje się ilość przyprawy w magazynach. Są tylko 3 małe ale:

1. Save musi mieć nazwę trzyliterową — inaczej umiejscowienie offsetów się zmieni!
2. Wpisana ilość przyprawy nie może być większa niż całkowita pojemność magazynów, jakie masz wybudowane (jeden magazyn to 1000 jednostek), ponieważ gra zacznie fiksować.
3. Wpisywane wartości hex stosują się do reguły odwrotności bajtów w słowie (patrz Savegame cz. 3), np. jeśli chcemy dopalić sobie ilość przyprawy na 5000 to po przeliczeniu tej wartości na hex otrzymamy $1388 zaś w podanych offsetach należy wpisać $8813 (dodatkowo trzeba mieć min. 5 magazynów).

ELVIRA

W offsetach 20764 oraz 20767 w pliku SG wpisać 63h — Megabonus!!!

FURY OF THE FURIES

Grzebiemy w pliku GAMEDAT.BIN — offsety:

3	Game A
5	Game B
7	Game C
9	Game D

Wartości odpowiadające poszczególnym poziomom:

Pustynia 6	$05
Laguna 1	$0A
Laguna 6	$0F
Las 1	$14
Las 6	$19
Piramida 1	$1E
Piramida 6	$23
Góry 1	$28
Góry 6	$2D
Fabryka 1	$32
Fabryka 6	$37
Wioska 1	$3C
Wioska 6	$41
Zamek 1	$46
Zamek 6	$4B
Maszyna	$50

Taaak, to by było na tyle... Właśnie tym miłym akcentem kończę swą esbecką działalność. Mam nadzieję, że bawiliście się przy czytaniu tego kącika równie dobrze, jak ja przy jego pisaniu. Pamiętajcie, aby offsety jakich dogrzebiecie się w swoich grach przesyłać teraz do *ACS* z dopiskiem „Szwindel Zone". No to adios!

PS. ODEZWA DO WSZYSTKICH SB-KÓW! TOWARZYSZE MIMO IŻ STRACILIŚMY SWÓJ (FUJ!) ORGAN WYKONAWCZY, NIE PRZERYWAJCIE SWYCH REAKCYJNYCH POCZYNAŃ, AŻ DO MOMENTU W KTÓRYM NIE OSTANIE SIĘ ANI JEDNA NIE PODKRĘCONA GRA!

Z poważaniem:
Zapluty Karzeł Reakcji — Suicide

PS 2. Chciałbym niniejszym zdementować plotkę na temat rzekomego wypędzenia kol. Suicide'a z rubryki SZKÓŁKA. Wyraziłem jedynie troskę, czy uczęszczający ostatnio na studia (które zżerają większość wolnego czasu) Suicide ma jeszcze czas i siłę redagować swoje rubryki. Decyzję o zamknięciu rubryki SB podjął autor, więc proszę o nieprzysyłanie bomb tudzież „różnych wyrazów" pod moim adresem.

Rafał Belke

INTERFACE

Witam w nowej rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami — tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia będą bezpłatne — nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu „INTERFACE" Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno — listy i kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS, w przeciwnym razie Jasio zagarnie je do GIER KOMPUTEROWYCH.

SPRZEDAM

• Amigę 500/1.3/1 MB Chip za tylko 290 zł! Procesor MC 68000 P12 (12 MHz) za 20 zł.
Grzegorz Kraszewski, Zalesie 17,
16-003 Kozińce

• Amigę 500 1 MB, przełącznik Chip/Fast, gry, programy. Cena ok. 500 zł; 2 MB Fast RAMu, przelotowe, możliwość rozszerzenia do 8 MB. Cena ok. 200 zł; system 3.0 do A500/A500+. Cena ok. 100 zł. Stacja zewnętrzna od ACDTV, pasuje do każdej Amigi. Cena ok. 100 zł. Razem taniej.
Marek Piałucha, ul. Nadbrzeżna 3/55,
21-350 Międzyrzec Podlaski,
tel. (057) 715-990

• Amigę 500/Kickstart 1.3/1 MB RAM. Kabel Euro, zasilacz, mysz, joystick, 45 dysków — stan bardzo dobry. Pilne! Cena: 470 zł.
Grzegorz Rachwał, ul. Sucharskiego 16,
39-300 Mielec, tel. (0196) 35-58

• Amigę 500+ (wer. 2.0, 1 MB RAM), 2-letnia, mało używana, modulator TV, kabel Euro, mysz, 2x joystick, 120 dyskietek, literatura, osłona. Cena: 550 zł.
Emil Andryszczyk, ul. Wysockiego 24 m. 203,
03-388 Warszawa, tel. (022) 614-55-95

• Amigę 500+, 2 MB RAM, Kickstart 1.3/2.0, MegaRAM HD 40 MB, monitor mono Neptun (zielony), VBS + 1 kaseta, mysz, mousepad, 2 joysticki, przełącznik joy/mysz, pełne oprogramowanie na ok. 50 dyskach. Wszystko w b. dobrym stanie, sprawne w 100%. Razem lub osobno. Cena do uzgodnienia.
Zbyszek Latuszkiewicz, al. Szucha 27/56,
00-580 Warszawa, tel. 628-23-79

• Amigę 1200, Blizzard IV 4 MB Fast, 130 dyskietek, VBS, joystick, literatura — 1500 zł.
Henryk Martynowski, ul. Kopernika 17/16,
11-600 Węgorzewo, tel. (0117) 711-64

• Amigę 1200 system 3.1, Magic Pack, gwarancja, HDD 3.5" Caviar 340 MB (gwarancja), 200 dyskietek 3.5", literatura. Cena: 1400 zł. Rozszerzenie pamięci Elbox 4 MB RAM, gwarancja do 23.10.99. Cena 250 zł. Digitizer FG 24, gwarancja. Cena: 250 zł. Interface PCMCIA do FG 24, gwarancja. Cena: 70 zł. Sampler stereo (43 kHz) — 35 zł. Sampler stereo Hi-Fi (100 kHz), gwarancja - 50 zł. Stacja dyskietek 3.5" (A1011) — 120 zł. Całość 2000 zł.
Tomasz Sieramowski, ul. Sowińskiego 23/14,
05-820 Piastów, tel. (022) 723-42-52

• Amigę 1200, 6 MB RAM, HDD 540 MB, oprogramowanie + 360 MB gier. 130 dyskietek, 2 joysticki, mysz, pokrywa. Cena: 1400 zł.
Tel. (0498) 424-02

• Amigę 1200, nowa, czasopisma, mysz, joystick, ponad 100 dysków - 1100 zł. Rozszerzenie pamięci do A1200 Blizzard 4 MB — 220 zł. Monitor color Philips — 440 zł. CD-ROM Matsushita 4x speed oraz kable — 190 zł.
Roman Kmieć, ul. Iwaszkiewicza 5/2,
96-100 Skierniewice, tel. (046) 32-87-96

• Amigę 1200 + HDD 80 MB + 4 MB RAM z zegarem + oprogramowanie + pokrywa. Cena 1200 zł.
Bernard Krawiec, ul. Siedlanowskiego 8/42,
37-450 Stalowa Wola,
tel. (016) 42-37-27 (po godz. 18)

• Amigę 1200, obudowa desktop, HDD 1600 Caviar, CD 4x Toshiba, VBS, dyskietki, oprogramowanie, literatura, monitor Philips. Cena 2500 zł.
Marian Szybowicz, ul. Dąbrowskiego 3/37,
64-920 Piła, tel (067) 12-71-04

• Amigę CD-32, joypad, pokrywa, CD „Oscar/Diggers". Cena 350 zł.
Andrzej Ciuła, ul. Galileusza 11/12,
59-220 Legnica

• Monitor mono Philips w bardzo dobrym stanie za 100 zł lub zamiana.
Krzysiek Dondajewski, os. Słoneczne 2d/7,
64-200 Sulęcin, tel. (09555) 24-79,
po 15-tej. Prosić Krzyśka

• Kartę turbo TRA1200, 4 MB Fast, CPU typu 02/28 MHz, FPU opcjonalnie do 50 MHz (PLCC), zegar czasu rzeczywistego. Osiągi ok. 10x szybsza od A500, ok. 3x szybsza od A1200. Cena 500 zł.
Marcin Domagała,
ul. Kongresowa 5/7 m. 25 blok 478 A,
93-376 Łódź, tel. 46-09-30

• Kartę turbo Blizzard 1230-IV z MMU + koprocesor 68882 50MHz. Cena 890 zł.
Marek Jatkiewicz, ul. Roosevelta 3b/2,
66-620 Gubin, woj. zielonogórskie.

• VBS — współpracuje z każdą Amigą. Polska instrukcja obsługi. Cena 20 zł. Kasety VBS nagrane wymienię lub odstąpię. Nie przegap takiej okazji.
Janusz Matuszczyk, ul. Dylonga 10/4,
41-605 Świętochłowice

• Dyskietki DD — 70 gr/szt. i czasopisma komputerowe „Amiga" itp.
Dariusz Kaźmierczak, ul. Modra 25/5,
60-387 Poznań, tel. (061) 688-986

• Oryginalne gry na Amigę — „Rockstar" — 26 zł, „Rajd przez Polskę" - 22 zł, „Legion" — 27 zł, „Date Girls" — 20 zł lub zamienię na inne.
Marcin Szuksztul, ul. Westerplatte 28/28,
11-400 Kętrzyn, tel. (0886) 39-65

• Digitizer obrazu FG-24. Cena 270 zł. Gry: The Chaos Engine — 12 zł, Dune — 12 zł, Project Battlefield — 12 zł. Literatura: Amigowiec z lat 93-95, Świat Gier z lat 93-94, Computer Studio 92-94, Computer Studio — wyd. specjalne z lat 92-94, C&A z lat 92-94. Pojedyńcze numery w cenie 1 zł/szt. Komplety (roczniki) taniej o 30%.
Karol Marciniak, ul. Sikorskiego 33,
63-800 Gostyń, tel. (065) 72-18-68 (od 9-14).

• Oryginał „Space Hulk" na A500 za 32 zł + koszty wysyłki lub wymienię na oryginał „Teenagent" (dołożę oryginał „Rooster"). Również kilkadziesiąt pism komputerowych.
Arkadiusz Włóka, ul. Ciołkowskiego 34/4,
41-818 Zabrze

• Gry, programy użytkowe i wiele innych na A500, 600, 1200. Przyślij dysk i zaadresowaną do siebie kopertę ze znaczkiem (75 gr.) lub 2.60 zł — na katalog.
Łukasz Kuliński, Wola Mielecka 223,
39-300 Mielec

• Ponad 80 czasopism komputerowych (głównie „Bajtek" — starsze numery) za 45 zł (tylko komplet) oraz powiększalnik fotograficzny (kolor) KROKUS z osprzętem za 90 zł lub wymienię na osprzęt bądź oprogramowanie dla Amigi 1200.
Marcin Trusz, ul. Sienkiewicza 2/13,
23-400 Biłgoraj,
tel. (084) 86-15- 11 (po godz. 17).

• Używane dyskietki — likwidacja zbioru — 1,20 zł/szt.
Dariusz Kaźmierczak, ul. Modra 25/5,
60-387 Poznań, (061) 688-986.

• Nowe (z kartami rejestracyjnymi) gry: Innocent (15 zł), Master Mind (8 zł) oraz niemiecki oryginał Powermonger (15 zł). W związku z zakupem twardego dysku odstąpię czyste dyski (po 60 gr) oraz pudełko na dyski (na 80 szt. — 10 zł). Ceny bez kosztów wysyłki.
Adam Filipowicz, ul. Kacza 24, 30-735 Kraków.

• Opisy, solutiony, recenzje, tipsy, porady nie tylko do gier na Amigę z archiwalnych numerów czasopism komputerowych. Kserokopia jednej strony kosztuje 1 zł. Uczciwość gwarantowana.
Michał Szczurek, ul. Świt 14,
33-300 Nowy Sącz, tel. (018) 411-511.

WYMIENIĘ

• Gry Desert Strike (każdy wie) i Lothar Mathaeus (piłka nożna) lub Wings (samoloty) i Wolfchild (platformowo-zręcznościowa) na grę Mistrz Polski '96 lub Eskadra lub Majsterek lub Rajd przez Polskę.
Grzegorz Mazur, ul. Zbyszeskiego 4/35
os. Krakowska Południe, 35-125 Rzeszów.

• Oryginalną grę „Desert Wolf" na oryginalną grę „Teenagent" (wersja A500).
Marcin Brym, ul. 3 Maja 26/3,
56-400 Oleśnica Śl.

• Oryginalną grę „Intercalaris" — strzelanka 3D na grę „Cytadela" lub „Prawo Krwi" — A1200. Ewentualnie sprzedam za 40 zł. Tylko województwo suwalskie.
Łukasz Niedzielko, ul. Gdańska 16,
19-400 Olecko, tel. (0116) 22-58

Dziś dysk narzędziowy. Oto co zawiera dysk **ACS_7:**

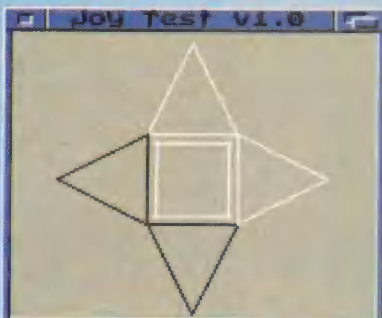
• *Mortal Kombat HD Installer*. Wystarczyło napisać, że *MK* nie instaluje się na dysku twardym i już na Aminecie pojawiły się instalery :). Do tej pory były wątpliwości: czy instalowanie gry za pomocą programu osoby trzeciej nie łamie praw autorskich, ale skoro takie instalery pojawiły się na Aminecie, chyba nie jest aż tak źle. W katalogu znajduje się plik instalacyjny, plik z którego będziemy odpalać grę, instrukcja oraz tekst z zestawem ciosów specjalnych i fatality dla wszystkich postaci. Przegrywamy to wszystko na dysk twardy tam, gdzie chcemy zainstalować grę (można przenieść całą szufladę za pomocą myszki) i uruchamiamy instaler. Program poprosi nas o włożenie dysków z grą i gotowe! Wersja HD pójdzie na wszystkich procesorach i systemach, jednak wymaga 1 MB Chip Ram i minimum 3 MB Fast Ram. Dodano opcję wyjścia do dosu za pomocą klawisza F10. Uwaga: podczas nagrywania zawartości dyskietek na dysk twardy program zawiesza multitasking. Nie oznacza to, że system się zawiesił, trzeba cierpliwie czekać. Autorem programu jest Jean-Francois Fabre.

• *Mortal Kombat 2 HD Installer*. Analogiczny do powyższego instaler do „dwójki". Wszystko co napisałem wyżej jest prawdziwe także dla tego programu z wyjątkiem wymagań: *MK2* po zainstalowaniu wymaga 1 MB Chip Ram i minimum 4 MB Fast Ram.

• *SWOS HD Installer*. Jak szaleć, to szaleć — oto instaler do wszystkich części *Sensible World Of Soccer*. Tym razem zamiast narzędzia mamy skrypt standardowego amigowego Installera. Po odpaleniu systemu z dysku twardego uruchamiamy z dyskietki skrypt, podajemy miejsce, gdzie ma być zainstalowana gra oraz którym *SWOS* dysponujemy. Po zainstalowaniu gra wymaga 3 MB Ram. Autorem programu jest Sentinel, uzdatnieniem go do innych niż 1.0 wersji *SWOS* zajął się Piotr Bieniek.

• *SWOS Edytor*. Jest to edytor drużyn do *SWOS*, dzięki któremu będziemy mogli uaktualniać składy. Program używa MUI, wymaga systemu 2.0+ i posiada polską lokalizację (nic dziwnego, jego autorem jest Piotr Bieniek). Skrypt standardowego Installera pozwala bezproblemowo zainstalować program na dysku twardym, a polska instrukcja wyjaśni wszystkie wątpliwości.

• *File Comparer 2.0*. Program ten łączy funkcje porównywacza, edytora i monitora plików. W zamyśle autora ma służyć do ułatwienia życia save breakerom. Program ruszy na każdej Amidze i jest shareware. Jego autorem jest Bartosz Łepecki.



• *JoyTest*. Jest to mały programik, napisany przez Macieja Matykę, służący do testowania joysticka. Otwiera małe okno, w którym obserwujemy „stan" naszego „manipulatora". Do programu dołączony jest kod źródłowy w asemblerze.

• Spis opisów. Lista wszystkich opisanych w magazynach naszego wydawnictwa gier, programów użytkowych, sprzętu oraz cedeków na Amigę. Jeśli zastanawiasz się nad kupnem numerów archiwalnych i chciałbyś wiedzieć, co się tam znalazło lub jeśli szukasz opisu do jakiejś starszej gierki, zajrzyj do tej listy — pomoże Ci ona wygrać właściwe pismo i numer.

• Spis dysków *ACS*. W dokumencie amigaguide przedstawiona została zawartość wszystkich dyskietek naszego shareware house'u.

I to tyle na dziś, do zobaczenia za miesiąc (ale banał...).

■ Rafał Belke

PS. Ktoś zapytał, dlaczego napisaliśmy np. w tabelce do *SWOS*, że nie da się go zainstalować na dysku twardym, skoro na Aminecie jest skrypt do tego służący. Dostajemy do testów grę, która nie ma instalera i taką oceniamy. Zrobienie instalera do *SWOS* jest ŚWIĘTYM OBOWIĄZKIEM twórców gry i dopóki sami tego nie zrobią, dopóty my będziemy marudzić...

• Dyski ACS_x wychodzą regularnie, wraz z każdym numerem pisma, natomiast dyski specjalne (ACS_Sx) będą się pojawiać okazyjnie.

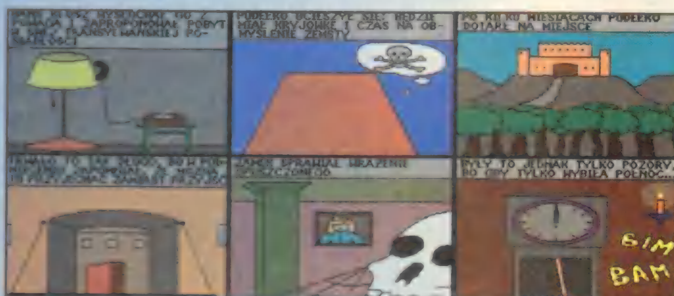
• Dyski naszego shareware house'u (ACS_x, ACS_Sx) kosztują po 4 zł plus koszty przesyłki i można je zamawiać (telefonicznie lub listownie):

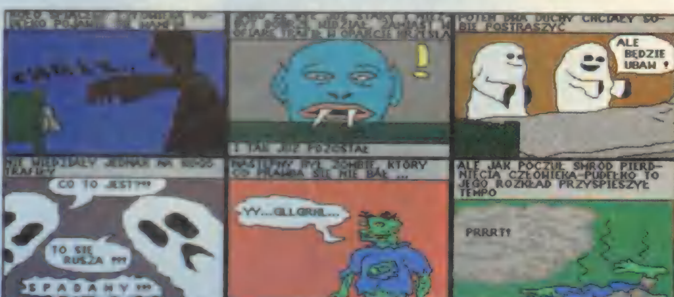
PROLINE
PO Box 36
05-400 Otwock
tel. (0-90) 20-86-14 (od 13:00 do 22:00)

• Jeśli ktoś zamierza zaprenumerować nasze pismo, może zrobić to wraz z dyskami regularnymi (ACS_x). Cena dysków wyniesie wtedy tylko po 2 zł i odpadają koszty przesyłki. Szczegóły w dziale prenumeraty.

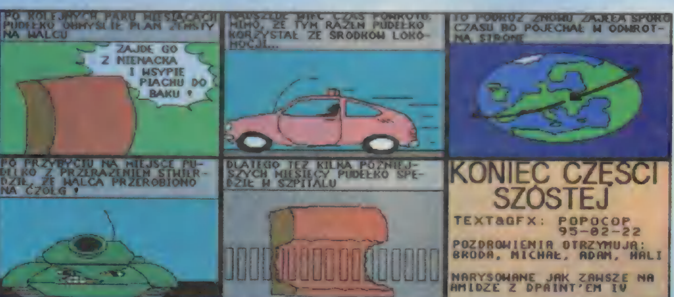












PRENUMERATA

Nasz wspaniały magazyn nie dociera do kiosku w Twoim miejscu zamieszkania? Masz dosyć codziennego biegania do kiosku, by zapytać, czy wyszedł nowy numer? Oto rozwiązanie: PRENUMERATA!

JAK ZAMAWIAĆ PRENUMERATĘ

Można zamówić 3 lub 6 kolejnych numerów *Amiga Computer Studio*. W tym celu należy przesłać określoną niżej sumę zwykłym przekazem pocztowym na adres redakcji:

CGS — Computer Studio
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

Na przekazie należy też CZYTELNIE podać swój adres (najlepiej drukowanymi literami), a także WYRAŹNIE zaznaczyć tytuł magazynu, liczbę zeszytów i numer, od którego chce się rozpocząć prenumeratę. Na przykład ZAMAWIAM 6 NUMERÓW *Amiga CS* POCZĄWSZY OD 1/97.

Prenumerata pisma kosztuje trzy- lub sześciokrotność kwoty 2,50 zł.

DYSKI SHAREWARE

Dla wszystkich prenumeratorów niespodzianka: wraz z naszym magazynem można zaprenumerować dodatkowo dyski naszego shareware-house'u. Należy wtedy wyraźnie to zaznaczyć na przekazie. W prenumeracie nasze dyski mają specjalną cenę 2,00 zł. Koszt prenumeraty dysków wynosi trzy — lub sześciokrotność tej sumy w zależności od ilości zaprenumerowanych numerów pisma. Dysków nie można zaprenumerować oddzielnie – bez prenumeraty pisma, za to można je kupować oddzielnie, ale wtedy cena jednego takiego dysku wynosi 4,00 zł plus koszty przesyłki i zamawia się je pod adresem firmy PROLINE (szczegóły w dziale shareware).

NUMERY ARCHIWALNE

W związku z licznymi pytaniami o instrukcje do starszych gier zwłaszcza ze strony świeżo upieczonych amigowców, informujemy, że są jeszcze do nabycia numery archiwalne pism *Computer Studio*, *Gry Komputerowe*, *Wydanie Specjalne Computer Studio* oraz oczywiście *Amiga CS*, w których można znaleźć wiele pozycji, o które prosicie. Pełna lista znajduje się na naszym dysku shareware.

Archiwalia można zamawiać na oddzielnych przekazach lub przy okazji prenumeraty.

Cena numerów archiwalnych wszystkich wymienionych wyżej magazynów wynosi 1,50 zł + koszty przesyłki (0.75 zł za 1 egz.; 1,00 zł za 2 egz.; 1,20 zł za 3 egz). Wyjątkiem są trzy ostatnie numery *Amiga Computer Studio* – na nie obowiązują ceny detaliczne.

JAK ZAMAWIAĆ – PRZYKŁAD

Chcę zaprenumerować sześć kolejnych numerów *Amiga Computer Studio*. Interesują mnie także dyski shareware. Ponadto brakuje mi numerów 1/96 i 3/96.

Idę na pocztę i biorę (za darmochę) blankiet przekazu pocztowego. Siadam spokojnie w domku i wpisuję w zaznaczone pola dokładne adresy: mój i redakcji. Po drugiej stronie piszę ZAMAWIAM SZEŚĆ NUMERÓW AMIGA CS WRAZ Z DYSKIETKAMI SHAREWARE OD NUMERU 1/97. ZAMAWIAM AMIGA CS 1/96 i 3/96. Piszę to we wszystkich trzech odcinkach.

Teraz pora obliczyć sumę do zapłacenia. Po kolei:

Sześć numerów *Amiga CS*: 6 x 2,50 = 15,00 zł;

Sześć dysków shareware: 6 x 2,00 = 12,00 zł;

Numery archiwalne x 1,50 = 3,00 zł;

RAZEM: 30 zł 00 gr.

Starannie wpisuję sumę do przekazu, wyciągam od mamusi kasę (warto wziąć trochę więcej, bowiem Poczta doliczy parę groszy za usługę) i biegnę na pocztę. Prawda że to proste?

KONKURS

Witaj w naszym stałym konkursie!

Twoje zadanie polega na przeczytaniu poniższego tekstu i odgadnięciu, o jakiej grze mówi. Jeśli znasz odpowiedź, prześlij ją na kartce pocztowej na adres podany w stopce. Nie zapomnij o naklejeniu znajdującego się poniżej kuponu oraz o podaniu typu posiadanej Amigi.

Rozwiązaniem poprzedniego konkursu była gra *Syndicate*.

Nagrody wylosowali:
- *Sky High Stuntman* - Sebastian Tynior, Dąbrowa Górnicza
- *Prawo Krwi* - Łukasz Niedzielko, Olecko
- *Premiere* - Tomasz Cyga, Tarnów

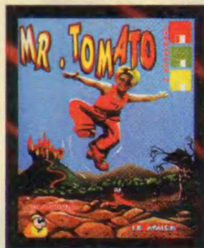
Dzisiejszymi nagrodami są:
- *Strefa Śmierci* (A500), ufundowana przez firmę **Bisoft**
- *Taekwondo Master* (A1200), ufundowana przez firmę **Mirage**
- *Mircocosm* (CD32) ufundowana przez redakcję

A oto zagadka, której autorem jest Ijon T.

* * *

Krzysiu (Wam też znudził się Jasiu?) właśnie wstał od komputera. Dodajmy, że w dużym pośpiechu. Jedyne słowa, jakie cisnęły mu się na język brzmiały „Umówiłem się z nią na dziewiątą", a tymczasem kukułka w dużym pokoju zaczęła kukać jak najęta. Przebrzydłe ptaszysko zamilkło po wykukaniu dziesiątej. Krzyś porwał kurtkę i zbiegł po schodach na parter. Puścił się biegiem w kierunku przystanku. Pędząc na złamanie karku nie zwrócił większej uwagi na dużego psa, który za nic miał współczesną kynologię i najwyraźniej był czerwony. Nasz bohater ucieszył się jednak, że pies nie zwrócił uwagi na niego i biegł dalej. W końcu musiał się jednak zdziwić: dobiegnąwszy do przystanku stwierdził, że znajduje się tam tylko nieduży teleport. „Chyba nie ma co czekać na 230", pomyślał, „tylko gdzie się kasuje bilety?" Wszedł na teleport i pożałował: obok leżała mała tabliczka z napisem „Nie przesyła po trasie 230". Znalazł się w ciemnym pokoju z dziwnymi, ale też dziwnie znajomymi drzwiami. Otworzył je i wyszedł na korytarz. Nagle na drugim końcu pojawiło się Coś. Coś miało ze dwa i pół metra wzrostu, cztery reflektory i — co najważniejsze — karabin. Krzysio dał nura do jakiegoś niskiego korytarza, pewnie kanału wentylacyjnego. Kanał był całkiem ciemny i prowadził do wielkiej sali. Krzysiu wylazł na sam środek i nagle oślepiło go światło dziesiątków reflektorów. Zamontowanych na robotach. Roboty otworzyły ogień, huk karabinów spowodował, że w końcu Krzyś się... obudził. Odetchnął z ulgą. Chyba za dużo gram, pomyślał. Otarł dłonią spocone czoło, przy tym przypadkowo spojrzał na zegarek, po czym wrzasnął, porwał kurtkę i zbiegł po schodach na parter...

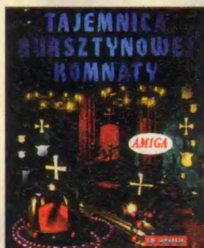
KUPON KONKURSOWY
AMIGA CS 8/96



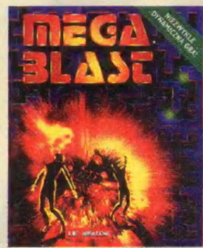
Mr TOMATO - 29 zł
Doskonała gra platformowo zręcznościowa. Rewelacyjna muzyka i dopracowana grafika. Przeżyć, mając do dyspozycji tylko pomidory i własne nogi, to jest zadanie godne Ciebie!



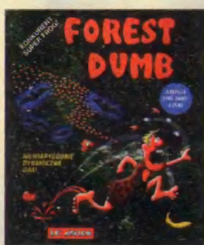
Rajd przez Polskę - 29 zł
Gra zręcznościowa, wyścig samochodowy wokół Polski. Duża ilość tras, polskie samochody, wybór ścieżek dźwiękowych.



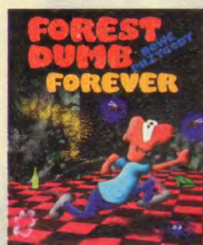
Tajemnica Bursztynowej Komnaty - 29 zł
Gra przygodowa. Ponad 50 lokacji, digitalizowane plenery, wszystko w 4096 kolorach. Spróbuj odnaleźć skarb.



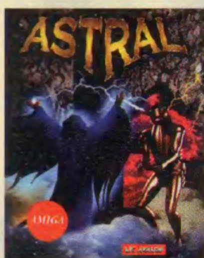
Mega Blast - 25 zł
Gra zręcznościowa. Ulepszony 'klon' Dyna Blast. Kilkadziesiąt labiryntów, mnóstwo niespodzianek, inteligentni przeciwnicy. Możliwość jednoczesnej gry do sześciu osób.



Forest Dumb - 29 zł
Gra zręcznościowa. Doskonała gra platformowa charakteryzująca się niezwykłą dynamiką akcji. Barwna grafika, płynny scrolling we wszystkich kierunkach, rozbudowane poziomy.



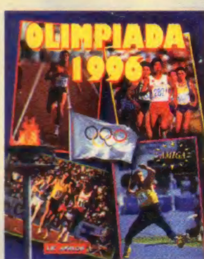
Forest Dumb FOREVER - 29 zł
Gra zręcznościowa. Druga część Forest Dumb. Jeszcze więcej zabawy! Nowe poziomy, nowi przeciwnicy, nowa porcja zabawy!



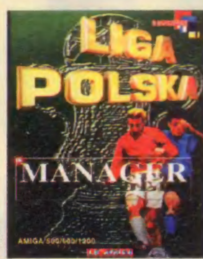
Astral - 29 zł
Gra platformowa. Labiryntówka z prawdziwie 'magiczną' grafiką. Mroczny świat magii czeka na Ciebie. Szesnaście poziomów magicznych przygód.



Skaut Kwatermaster - 29 zł
Gra przygodowa.. Niezwykle zabawna gra okraszona komiksową grafiką i doskonałą muzyką. Prawdziwy przebój. Gra nagrodzona złotym dyskiem przez Świat Gier Komputerowych.



Olimpiada 1996 - 29 zł
Symulator sportowy. Spróbuj swoich sił w biegu, rzucie młotem, oszczepem, skoku w dal, łucznictwie i strzelaniu do rzutków. Prawdziwe emocje.



Liga Polska Man. - 29 zł
Zarządzanie zespołem piłkarskim wcale nie jest łatwe. Przekonaj się sam! Doprowadź swój team na szczyt tabeli!

SPIS PROGRAMÓW

Agent Czesio	25,00
Alien Target	29,00
Arnie	17,00
Arnie II	25,00
Astral	29,00
Blinky Scarry School	17,00
Brydż	25,00
Carnage*	17,00
Clasic Board Games	25,00
Cyber Kick	17,00
Discer	17,00
Doc Croc's ...*	17,00
Edd The Duck 2	17,00
Eskadra	29,00
F1 Tornado*	17,00
Fist Fighter**	17,00
Forest Dumb**	29,00
Forest Dumb Forever	29,00
Frankenstein*	17,00
Hokej Na Lodzie	17,00
International Soccer	25,00
International Tennis*	17,00
Lasermania II	17,00
Liga Polska Man.**	29,00
Łowca Głów	25,00
Mega Blast	25,00
Miasto Śmierci	29,00
Monster (A1200)	25,00
Mr. Tomato**	29,00
Okręty	17,00
Olimpiada	29,00
Rajd przez Polskę	29,00
Saper	17,00
Santa Xmas Caper	25,00
Sen	29,00
Sink or Swim	25,00
Skarb Templariuszy	29,00
Skaut Kwatermaster**	29,00
Smuś**	17,00
Tag Team Wrestling*	17,00
Taj. Burszt. Komnaty	29,00
Titanic Blinky**	17,00
Truck Racing	17,00
Universal Warrior	25,00
VaBank	17,00
Vicky	17,00
Wild West	17,00
World Rugby Manager	17,00
Zombie	17,00

UWAGA: * - gra nie działa na A1200, ** - gra nie działa na CDTV (bez dodatkowego wyłącznika CD)

LISTA BONUSOWA

- Arnie
- Blinky Scarry School
- Carnage
- Cyber Kick
- Discer
- Doc Croc's ...
- Edd The Duck 2
- F1 Tornado
- Fist Fighter
- Frankenstein
- Hokej Na Lodzie
- Int. Tennis
- Int. Soccer
- Lasermania II
- Okręty
- Titanic Blinky
- Truck Racing
- Wild West
- Rugby Manager
- Zombie

UWAGA! SPECJALNA OFERTA ŚWIĄTECZNA!

Proponujemy Państwu specjalną sprzedaż premiową. Z całej oferty wybraliśmy 20 tytułów, które można otrzymać ZA DARMO. Aby tego dokonać, wystarczy zamówić jednorazowo więcej niż jedną grę. W takim wypadku do KAŻDEJ gry należy koniecznie dobrać dowolną z listy bonusowej. Wyślemy je za darmo! Przykładowo zamawiamy 3 gry - Skaut, Astral i Brydż. Możemy zatem wybrać dodatkowo, za darmo, TRZY gry z listy bonusowej! Wystarczy na zamówieniu dopisać 'wybieram Arnie, Okręty i Zombie jako bonus'. Tym sposobem, płacąc za trzy otrzymujemy SZEŚĆ gier!

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
Wszystkie gry z gwarancją!

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki i pobrania w wysokości 4,- zł.
Na zamówieniu należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko,
dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera.

LK AVALON

ROZSZERZENIA PAMIĘCI
KARTY TURBO

APOLLO 1240-1260 / 68040-25
- karta turbo do A1200
- procesor 68040-25MHz z MMU i koprocesorem
- prędkość A4000/040
- 15 razy przyspiesza A1200
- Mips 18,84; Flops 4,45
- koprocesor 3 razy szybszy od 68882/50MHz
- podstawka pod moduł pamięci SIMM 72 pin jedno lub dwustronny
- możliwość instalacji drugiej podstawki SIMM
- złącze do szybkiego kontrolera SCSI2
- możliwość upgrade'u do procesora 68060 50, 66 lub 80MHz
- zegar czasu rzeczywistego

AMIGA 1200

ELBOX 1200/4MB
289,- z 4MB
349,- 4MB, 32/25MHz
- 4 MB 32-bit FAST RAM
- 2,4 razy przyspiesza A1200
- podstawka pod koprocesor PGA
- zegar czasu rzeczywistego

ELBOX 1200/0-8MB
175,-
- karta do A1200
- 2,4 razy przyspiesza A1200

BLIZZARD 1230-IV
599,-
889,- z koprocesorem
- karta turbo do A1200
- procesor 68030-50MHz z MMU
- 7 razy przyspiesza A1200

APOLLO 1240-1260 / 68040-25
949,-
- procesor 68040-25MHz z MMU i FPU
- 15 razy przyspiesza A1200

APOLLO 1240-1260 / 68040-40
1349,-
- procesor 68040-40MHz z MMU i FPU
- 24 razy przyspiesza A1200

APOLLO 1240-1260 / 68060-50
2290,-
- procesor 68060-50MHz z MMU i FPU
- 31 razy przyspiesza A1200

SIMM 72 pin

4MB	☎
8MB	☎
16MB	345,-
32MB	845,-

* cena pamięci SIMM może ulec zmianie

KOPROCESORY

20 MHz 68881 PGA + osc.	35,-
20 MHz 68882 PLCC + osc.	95,-
25 MHz 68882 PGA + osc.	97,-
33 MHz 68882 PLCC + osc.	179,-
33 MHz 68882 PGA + osc.	189,-
50 MHz 68882 PGA + osc.	305,-
oscylator 33,50,66,100MHz	15,-

AMIGA CDTV

ELBOX CDTV/2MB
239,-
- rozszerzenie pamięci o 2MB FAST RAM
- układ zasilania zegara

AMIGA 500/500+

ELBOX 500/0.5MB
45,-
74,- z zegarem
- rozszerzenie pamięci A500 do 1MB
- opcjonalnie zegar czasu rzeczywistego

ELBOX 500+/1MB
89,-
- rozszerzenie pamięci A500+ do 2MB CHIP RAM

ELBOX 500/2MB
210,-
239,- z zegarem
- rozszerzenie pamięci A500 do 2,5MB
- 5 konfiguracji pamięci np.1MB CHIP i 1,5MB FAST
- opcjonalnie zegar czasu rzeczywistego

ELBOX 530 TURBO
389,-
- karta turbo do A500 / A500+
- procesor 68030 z MMU
- 10 razy przyspiesza A500 / A500+
- podstawka pod koprocesor PLCC
- podstawka pod moduł pamięci SIMM
- złącze do kontrolera AT-BUS, SCSI2

AMIGA 600

ELBOX 600/1MB
95,-
124,- z zegarem
- rozszerzenie pamięci do 2MB CHIP RAM
- opcjonalnie zegar czasu rzeczywistego

APOLLO 620 TURBO
349,-
409,- z koprocesorem
- karta turbo do A600
- procesor 68020
- 8 razy przyspiesza A600
- podstawka pod koprocesor 68882 PLCC
- podstawka pod moduł pamięci SIMM do 8MB 32-bit FAST RAM

ELBOX 1200/0-8MB
175,-
295,- z 68882/33MHz
- karta do A1200
- podstawka pod moduł pamięci SIMM 72 pin 1, 2, 4, 8MB 32-bit
- 2,4 razy przyspiesza A1200
- zegar czasu rzeczywistego
- 2 podstawki PGA i PLCC pod koprocesor

KARTY TURBO DO
A2000 ☎
A3000
A4000

Ceny zawierają VAT • Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym po doliczeniu kosztów przesyłki • Nasz rachunek (VAT) jest podstawą do odliczeń podatkowych • Sprzedaż ratalna

ELBOX® computer

ELBOX
30-702 KRAKÓW
ul. Lipowa 4 Vp.

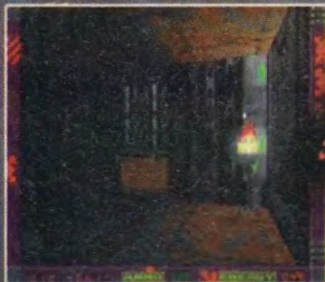
ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99

☎ (0-12) 56 49 81 godz. 8 - 20 • ☎ (0-12) 23 66 77 w. 1048 godz. 8 - 15 • FAX (0-12) 22 36 39

SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA:
Białystok: MASTER BIT, ul. św. Rocha 10/211; **Bielsko Biała:** MICROMAN, pl. Wolności 3;VIDEOBIT, ul. Barlickiego 10; **Bydgoszcz:** KOMPUTER FAN, ul. Pomorska 59; **Bytom:** BESTCOM, ul. Kolejowa 6; **Chełm:** VIOLIN, ul. Lwowska 18 B; **Gdańsk:** AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia:** ANIMART, ul. Olsztyńska 15; MAWIX, ul. Jana z Kolna 2; **Jastrzębie:** TESSA, ul. Arki Bożka 2; **Katowice:** BASTA, ul. Drozdów 13 B; CATOM, ul. Mickiewicza 4 D.H.; GEPARD, ul. Piotra Skargi 6; MICROMAN, pl. Rostka 3; VIDEOBIT, ul. Skargi 6 (Supersam); **Koszalin:** GAME SHOW, ul. Zwycięstwa 190; **Kraków:** BAJPCTEK, ul. Wiślna 8; BIT COMPUTER, ul. Krzyża 7; **Lublin:** XYZ, ul. Okopowa 6; **Łódź:** ALL IN ONE, ul. Piotrkowska 111; UNERRING MASTERS, ul. Żwirki 16; **Nowy Sącz:** BAJPCTEK, ul. Wąsowiczów 10; **Olsztyn:** MIKRO-FAN, ul. Wolności 2/3; **Opole:** AR-WAL, ul. Wyszomirskiego 1; **Poznań:** BI & K, ul. Mielżyńskiego 16; BI & K, ul. Wierzbięcice 31; JOY, ul. Roosevelta 9; EUREKA, ul. 27 Grudnia 17 (DH Domar); **Rybnik:** MICROMAN, Rynek 4; **Sosnowiec:** DYNAMIC COMPUTER, ul. Modrzejowska 16; **Szczecin:** ADMIRAL COMP, ul. Monte Cassino 37, MARKTOM, ul. Dworcowa 2; **Świdnica:** MARCONI, ul. Daleka 11; **Toruń:** VANGELIS, ul. Spokojna 29; **Tychy:** VIDEOBIT, ul. Hionda 77; **Warszawa:** AMIGA, ul. Batorego10; TOMS, ul. Bełdan 2; **Wrocław:** ANUNA, Politechnika - Giełda w niedzielę; HDP, ul. Kościuszki 4 IVp.; **Września:** EUREKA, ul. Wojska Polskiego 13; **Zamość:** AMICOM, ul. Piłsudskiego 14/82; **Zielona Góra:** VADIM, ul. Kupiecka 28.

INTERNET
http://www.ip.krakow.pl/ELBOX/
email: elbox@ip.krakow.pl

THE KILLING GROUNDS





Wiadomość z ostatniej chwili!

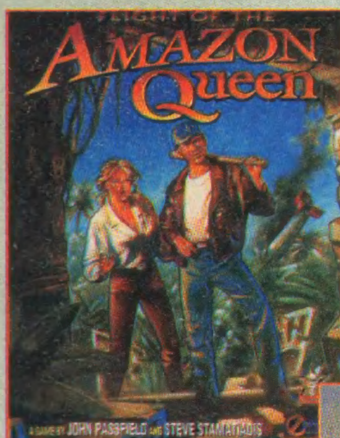
Wreszcie w Polsce dostępny jest program na który czekaliście tak długo!

KILLING GROUNDS – ALIEN BREED 3D2

Zabójczo szybka akcja, rewelacyjna grafika, stuprocentowa grywalność, supernowatorskie rozwiązania techniczne i to wszystko w jednej grze! Zadziw pecetowca płynnością animacji, niesamowitymi efektami wizualnymi i dźwiękowymi na Amidze 1200.

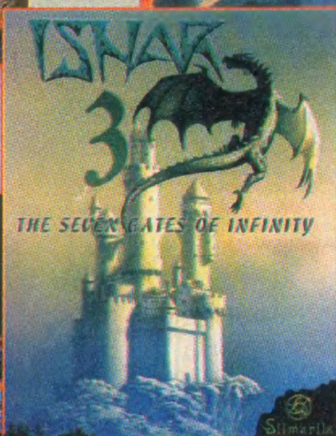
Killing Grounds – Alien Breed 3D to największy przebój tego lata.

Zamów już dziś!!!













Proponujemy Państwu także programy "zachodnie", zarówno nowości, jak i wznowienia nieśmiertelnych hitów, które zapewnią Państwu wspaniałą rozrywkę!

FLIGHT OF AMAZON QUEEN ...

Jedna z ostatnich amigowych nowości, znakomita gra przygodowa, ze znakomitą, ręcznie rysowaną grafiką. Gracz wciela się w rolę pilota Joe King'a, pomagając mu w trudnych misjach w Ameryce Południowej.

F-29 RETALIATOR ...

Jeden z najlepszych symulatorów lotniczych w historii komputerów. Do dyspozycji gracza pozostaje ponad 100 misji i jeden z dwóch wspaniałych samolotów F-22 ATF lub F-29.

ISHAR 3 ...

Trzecia część serii, ISHAR zawiera wszystkie najlepsze cechy gier role playing: magię, smoki, walkę, podróże w czasie, tworzenie postaci oraz handel.

DUNE II ...

Pierwowzór największych hitów końca lat dziwięćdziesiątych. Nieśmiertelny hit w dziedzinie strategii. ... bitwa o Arakis ...

JURASSIC PARK ...

Na podstawie największego filmowego hitu, powstała znakomita gra, pełna emocji, przygody, niespodzianek i niezwykłej akcji...

SHADOW FIGHTER ...

Siedemnastu niesamowitych wojowników, niezwykłe scenerie, 25 różnych ciosów dla każdej z postaci, krwawe pojedynki.



MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel. (22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl